すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成14年1月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻 第1号 通巻第20号
月刊アルカディア1月号
ARCADIA
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
enterbrain
▽超最新作情報
斑鳩
湾岸ミッドナイト
ソウルキャリバーII
▽最新攻略
電脳戦機バーチャロン フォース
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
CAPCOM VS. SNK 2
バーチャファイター4
鉄拳4
「ビデオ・ゲーム・ミュージック」三部作復刻記念
大野木宣幸×小沢純子×遠藤雅伸 80'Sクロニクル座談会
付録「pop'nmusic7」描き下ろしB2判ポスター
THE KING OF FIGHTERS 2001
2002 1 JANUARY
No.020
650 yen
巻頭特集
Tribute to SNK -keep your hope alive-

モバッチリ的中!!

StarHorse 2001™
TRIUMPH AT THE TRACK
NAOMI™
スターホース2001
© SEGA 2001
目指せ三冠！
最強馬の伝説が今再び始まる！
馬主&ベットゲーム、競馬の二つの魅力を追求したメダルゲーム、
StarHorseがさらなる進化を遂げた！
待望の3歳戦が追加！目指せ三冠馬！
自家製馬同士のオリジナルの配合ができる！
東京、京都、中山、阪神に加えて、中京競馬場を追加。
その他新機能が盛り沢山！
新馬券「ライド」を投入！
前ゲームのウインを1点のみにベット
できる複勝馬券。マックスベットは
なんと2000枚！
ライドで転がして馬券王を目指せ！

大興奮の予想は今年

これぞガンシューティングの新機軸！

ルパン三世 THE SHOOTING

プレイヤーはおなじみのルパン三世とその相棒、次元大介。ステージごとに連射や命中精度などが試される、大泥棒ルパン三世の世界を駆けめぐれ！

テレビアニメ・映画版の映像やボイスをふんだんに使ったあの名場面が体験できる！！

シャカっとタンバリン！ 超Power Up

新曲、新要素をシャカっと追加し、ますます陽気にパワーアップ！！

新曲追加！！

1. ザ☆ピース!
2. ミニモニ。テレフォン!リンリンリン
3. 慎吾ママの学園天国～校門篇～
4. カンパイ!!
5. Can You Keep A Secret?
6. 冒険者たち
7. 波乗りジョニー

他、全30曲予定

NAOMI GD-ROM SYSTEM

SEGA® 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

KOF2001 開催
ONA RALF
XIANGFEI
d MORE.....
EOLITH
開発元 EOLITH CO.,LTD./株式会社ブレッツァソフト
販売元 株式会社 サンアミューズメント
SUN
株式会社サンアミューズメント 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町4-36

あの「バーチャファイター4」の全国大会がいよいよ開幕！

日本が世界に誇る格闘ゲーム「バーチャファイター」シリーズ。
そしてこの冬、最新作「バーチャファイター4」による待望の全国大会が開催決定！！
数万人が熾烈なバトルを繰り広げる業界最大級のこの大会。頂点に上りつめるのは一体誰か…？
バーチャ好きの君！君の華麗なテクニックで格闘ゲームの新時代を築いてくれ！！

大会ルール

- ●店舗予選大会から全国決勝大会まで、トーナメント方式で進行します。
- ●1P／2Pの選択は、1回戦のみクジで決定、2回戦以降はジャンケンにて決定します。
- ●対戦は、45秒、3本先取で行います。
- ●対戦ステージはランダムに決定、選択はできません。
- ●使用キャラクターの途中変更はできません。対戦の際は必ず「参加申し込み書」にご記入いただいたものと同一の「VF4キャラクターアクセスカード」を使用してください。カードの更新により「アクセスコード」に変更がある場合のみ、大会開始前にスタッフまでお申し出ください。
- ●機械に不具合が生じた場合は、試合を中断しますので速やかにスタッフにお申し出ください。その際、中断前の勝敗数（何本先取していたか）は有効となります。
- ●敗者復活戦はありません。
- ●不正が認められた場合は失格となり、VF4全国大会「格闘新世紀」に関する全ての参加資格が失われます。
- ●大会で使用するキャラクターのアイテムの装着は自由です。
- ●公序良俗に反したり、他人を誹謗・中傷するようなリングネームでの大会参加はご遠慮ください。

参加のご注意

- ●大会へのエントリーは、店舗予選大会開催店にて直接お申し込みください。（お申し込みの際、大会に使用するキャラクター選択済みの「VF4キャラクターアクセスカード」をご提示いただきます。あらかじめご購入の上、お申し込みください。）
- ●店舗予選大会は、開催店により開催日・定員が異なります。詳細は、店頭スタッフまでおたずねください。お申し込みは先着順のため、大会開催日よりも前に締め切りとなる場合がございますので参加ご希望の方はお早めにお申し込みください。
- ●未成年の方が全国決勝大会に出場される場合、親権者の同意書が必要となります。
- ●エリア大会および全国決勝大会への出場権は譲渡することはできません。（既にエリア大会出場権を得ている方は、他店舗の予選大会には出場できません）。
- ●店舗予選大会・エリア大会にて優勝したエリア大会・全国決勝大会出場予定者より、その場で出場辞退の申し出があった場合のみ、その出場権は、辞退者が参加していた店舗予選大会・エリア大会の準優勝者へ移行します。

大会に関するお問い合わせ

バーチャファイター4 イベント事務局 03-5737-7598（受付時間／平日10：00～18：00）
※店舗予選大会・エリア大会・全国決勝大会の開催場所、スケジュール等については、こちらをご覧ください。 http://www.sega-am2.co.jp

主催：株式会社セガ

大会開催期間

店舗予選大会:2001年11月23日(金・祝)～12月30日(日)
※大会開催日・定員数は店舗により異なります。
エリア大会:2002年1月5日(土)～20日(日)の土・日・祝日
全国決勝大会:2002年2月

大会
エントリー費
100円

ARC SYSTEM WORKS
www.arcsy.co.jp
Sammy
PlayStation 2
あの熱き魂を
呼び覚ませ
GUILTY GEAR X Plus
[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]
ギルティギア ゼクス プラス
好評発売中
標準価格6,800円（税別）
初回限定DXパックも同時発売
●特製GGX DVD アニメクリップ
●特製クリスタルフィギュア（台座付き）
●キャラクターフィギュア付きキーチェーン
●特製封炎剣ペンダント
標準価格9,800円（税別）
総合エンタテインメント企業　サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2
ホームページアドレス　http://www.sammy.co.jp　http://www.guiltygearx.com
ユーザーサポート　03-3764-4675［月～金（休日を除く）10:00～17:00］
©Sammy 2000,2001／1998-2001 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア
2002.1 No.20

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by ヒロアキ
©EOLITH CO.,LTD. 2001.
©SNK 2001

Illustration by shio
©2001 KONAMI
付録B2判ポスター　pop'nmusic7

SERIALIZATION

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

Tribute to SNK®
~Keep your hope alive~

弊誌でSNKのアーケード業務縮小を報じてから約一年。なんとかなるのではないだろうか、という期待もむなしく、先日「SNK再建断念」が発表された。数多くの歴史的ヒーロー、ヒロインを生み出してきたSNKブランドは、ついに……。

SNK24年の歴史

1978
7 (株)新日本企画として設立

1981
5 『サタンオブサターン』コピー機問題で販社に抗議
10 『ファンタジー』の製造許諾を海外二社に貸与

1984
3 カラー写真現像システムでタイトーと販売協力締結

1986
4 (株)エス・エヌ・ケイに社名変更
7 『アテナ』発売
7 『怒』コピー基板が欧米で出現。警告を発する
12 新汎用筐体『キャンディ』発売
11 製品展開の拠点に「SNKコーポレーション・オブ・アメリカ」設立

1987
3 「ループレバー」を他メーカーに供給。第一弾はデータイースト『魔境戦士』
3 GMO第10弾に「SNK・ゲーム・ミュージック」発売

1990
2 AOUエキスポでネオジオマルチビデオシステム(MVS)を発表。ネオジオ=新しい大地
11 JAMMA規格対応のMVSキットを発売

1991
7 家庭用ネオジオの販売開始
7～8 「ネオジオ全国ゲーム大会」を全国12カ所で開催
10 ヨーロッパへネオジオ販売拡大
11 『餓狼伝説』発売

1992
1 ネオジオリース展開を強化、リース特約店をグループ化
9 100メガショック第一弾として『龍虎の拳』発売
10 家庭用ネオジオ本体が通産省グッドデザイン賞に選ばれる
11 大阪・江坂に大型ロケーション「ネオジオランド」オープン
12 フジテレビ系列で「餓狼伝説」テレビアニメ放映

1993
4 ラジオ番組「一撃！ ネオ・ラ・ジオ」の制作協力・提供を開始
7 『サムライスピリッツ』発売
7 「バトルファイターズ餓狼伝説2」アニメ化
7 鈴鹿8耐「チームシンスケ」のメインスポンサーに
12 「バトルスピリッツ龍虎の拳」アニメ化

1994
1 「ネオジオ」専用コントローラの無断製造販売により、ホリ電機を提訴
8 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』発売
9 ネオジオCD発売

1995
3～4 「ネオジオCDライブツアー」開催
12 茨城・土浦にテーマパーク「ネオジオワールド」を建設
12 ネオジオCD-Z発売

テリー・ボガード（リアルバウト餓狼伝説2）

森気楼氏、北千里氏など、SNKのイラストレーターたちの手による合作。2001年10月29日にSNKのホームページのトップに設置され、画像をダウンロードできるようになっていた。

心に残るものはありましたか？

80年代半ば、各メーカーから次々に発表される名作たちに混じって、ループレバーによる操作が異彩を放つ『怒』や『T・A・N・K』、業界初の歌うゲーム『アテナ』など、クセのある手ごわいゲームを送り出しているメーカーがあった。

そのメーカー、「SNK」は、90年に入り、MVSを発表する。一台の筐体に複数のROMをセットできる、このMVSの登場が、SNKを独特の存在感を持つメーカーに成長させた。

キャラクターに設定やストーリーを持たせ、登場人物の個性を確立した、元祖SNK格闘『餓狼伝説』。

一撃必殺の「龍虎乱舞」が業界に衝撃を与えた『龍虎の拳』。

驚異的ダメージの大斬り、アースクエイクの巨体、ゲーム内容・キャラクター共にネオジオの人気を決定付けた傑作『サムライスピリッツ』。

さらに、彼らSNK歴代作品の人気キャラクターたちが、ひとつの舞台で拳を交えるという豪華な設定に、心躍らせて毎年発売を待った『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。

中には、ネオジオの初期を支えた数々のアクションゲームや、シューティングゲームに対する想い出のほうが深いプレイヤーもいるだろうか。

クリアを目指してひたすらにゲームをやり込んだプレイヤーにも、艶やかなキャラクターたちに魅せられたファンにも、SNKの作品は常に新しい発見と驚きを与えてくれた。

数々の功績とともに、SNKはひとまずゲーム業界から姿を消す。

彼らは、あなたの心に、何を残していってくれましたか？

1996
- 6 SNKネオジオ基板の偽造品を中国当局が摘発
- 8 ゲームソフトメーカー（株）夢工房設立
- 9 開発子会社（株）インタージオを設立
- 12 ロボットバンド「バンド・オブ・ファイターズ」結成
- 12 「SNKサポータークラブ」創設

1997
- 2 米国に開発子会社SNK USテクノロジー社を設立
- 7 「ハイパーネオジオ64」発表。「サムライスピリッツ」などをリリース
- 7 アジア主要5大都市を巡り開催する「SNK ASIA LIVE TOUR'97」を開催
- 10 大阪・江坂に新本社ビル完成
- 11 提供ラジオ番組「ねおちゅぴ」スタート

1998
- 2 新型複合アミューズメント施設「ネオジオボウル」を展開
- 4 テレビドラマ「ATHENA」がテレビ東京系で放送開始
- 8 MVSのコピーカートリッジを販売していた中国の業者摘発
- 10 「ネオジオポケット」発売
- 10 「ネオジオポケット」がグッドデザイン賞受賞
- 11 独禁法違反、不正競争などでアトラスを提訴
- 12 「ネオジオ」専用コントローラー訴訟でホリ電機の控訴棄却

1999
- 2 台湾と中国でコピーヤーを摘発
- 3 「ネオジオポケットカラー」発売
- 3 カプコンと格闘ゲームでのキャラクター相互使用を発表
- 3 「ネオジオワールド東京ベイサイド」をオープン
- 4 社名表記をSNKに変更
- 8 アトラスとのシール機訴訟を和解で解決
- 12 オフィシャルメールマガジン「SNK HOT PRESS」を創刊

2000
- 1 第三者割当増資によりアルゼの子会社に
- 4 北野一成新社長就任、代表取締役会長の川崎栄吉氏が相談役に
- 4 米国子会社SNKエンタテイメント社を設立。SNK・オブ・アメリカから販売業務を継承
- 6 北米家庭用ゲーム市場から撤退
- 8 ネット販売サイト「NEOGEO SHOPPING」開設
- 12 自社タイトルの開発を他メーカーに許諾。第一弾として韓国イオリス社と「KOF2001」ライセンス契約

2001
- 3 大阪簡易裁判所に特定調停申し立て、自力再建目指す
- 3 ネオジオワールド東京ベイサイド閉園
- 4 特定調停が成立せず、大阪地裁に民事再生手続開始を申請
- 9 再建計画案の提出を断念
- 10 民事再生手続き廃止が決定、破産宣告を受け業務終了

SNK23年の歴史 作品リスト

～新日本企画時代からKOF2001まで～

SNK創生期に登場した幻のタイトルから、KOF2001までを画面写真入りで紹介しよう **SNK作品リスト**

リストの見方

※なお、ネオジオタイトルに関しては、本誌No.5 2000年10月号「NEO・GEO Forever」に掲載済のため、本編では割愛しています。

作品名
発売年　開発／販売
ジャンル

作品名	発売年	開発／販売	ジャンル
戦艦大和	1978	新日本企画	ブロック
スペースマイコンキット	1979	新日本企画	ブロック
与作	1979	西日本販売／新日本企画	アクション
アトムスマッシャー	1980	新日本企画	シューティング
ヴァンガード	1980	新日本企画	シューティング
オズマウォーズ	1980	新日本企画	シューティング
サスケVS.コマンダー	1980	新日本企画	シューティング
サファリラリー	1980	新日本企画	ドットイート
ザ・モンキー	1980	新日本企画	スロット
モンキーフレンド	1980	新日本企画	スロット
サタン・オブ・サターン	1981	新日本企画	シューティング
スーパータンク	1981	ビデオゲームス／新日本企画	ドットイート
ジャックと豆の木	1982	野間貿易／新日本企画	アクション
パイオニアバルーン	1982	新日本企画	シューティング
ファンタジー	1982	新日本企画	アクション
プロビリヤード	1982	新日本企画	スポーツ
ラッソ	1982	新日本企画	アクション
ジョイフルロード	1983	新日本企画	レーシング
タングラムQ	1983	新日本企画	パズル
チャンピオンベースボール2	1983	アルファ電子工業／新日本企画	スポーツ
マービンメイズ	1983	新日本企画	ドットイート
麻雀教室	1983	新日本企画	麻雀
ヴァンガードII	1984	新日本企画	シューティング
グラジエイター	1984	新日本企画	アクション
ジャンピングクロス	1984	新日本企画	アクション
マッドクラッシャー	1984	新日本企画	アクション
出世大相撲	1984	テクノスジャパン／新日本企画	スポーツ
雀王II	1985	エス・エヌ・ケイ	テーブル
ASO	1985	エス・エヌ・ケイ	シューティング
T.A.N.K	1985	エス・エヌ・ケイ	シューティング
ハル21	1985	エス・エヌ・ケイ	シューティング

覇王丸（サムライスピリッツ天草降臨）

マイコンブロック	1978	新日本企画	ブロック
マイコンキット	1978	新日本企画	ブロック
マイコンキット2	1978	新日本企画	ブロック
マイコンキット3	1978	新日本企画	ブロック
メロディーインベーダー1	1978	新日本企画	シューティング
キャンバスクロッキー	1984	新日本企画	アクション
メインイベント	1985	SNK	スポーツ

※上記タイトルは写真資料を確認できませんでした。申し訳ございません。

関係者の反応

SNK倒産の事実を、元スタッフだった人たちは、どのように受け止めたのだろうか？ 元スタッフのコメントと、気になる近況を伺ってみた。

元SNK宣伝課
高津 祥一郎氏

豪快なキャラクターでお馴染みの、元SNKの名物広報。SNKからアルゼの広報を経て、現在は独立。企業の宣伝プロモーションを請け負う『メディア・イコール』を設立。

Q SNK倒産の報を聞いて

不況といわれるこのご時世だから、新聞を開くと"倒産×2"って文字が目立ってたり、よく耳にもしていたけど、いざ自分がいた会社がそうなると、元社員としては、なんかこう〜、切ないよな!!(泣)

ゲーム好きでこの会社に入ったわけじゃないけど、いいことも悪いことも、今ではひっくるめてよかったと思えるし、ええ経験をさせてもらったかな。

Q 手掛けた仕事で、特に印象に残っているものは

俺はプロモーションがメインだったけど、印象に残っていることといえば、やっぱり展示会場で「頑張ってください!」とかユーザーたちに言われて、「あッ! みんなに俺が言いたかったことが伝わってんだ!」と思ったとき。

携った仕事で、印象が強いのは、『NEO・GEOライブツアー』かな。全国数ヵ所でイベントをやったんやけど、仕込みや準備で数週間休みなし。スタッフと夜遅くまで喧嘩しながら打ち合せしたり、おかげで家に帰れなくなる日が多くて、嫁に浮気の疑い掛けられたり……しながらやったイベントだった。

どの仕事もそうだったんだけど、地方に行って搬入が終わった夜に、スタッフみんなで飲みに行くのが楽しかった。それが楽しみで辛い準備も頑張っていたって感じかな?

イベントってさァ〜、みんなで準備して、開催当日に人が集まって来て、だいたいの結果とつかみが見えるわけやん。肌で実感できるもんやから、ヤッパ印象が強かったなッ!

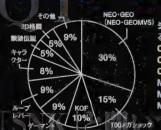
Q ご自身にとって、SNKブランドとは

作品制作の中では、クリエイターたちからビックリするくらい勉強させてもらった。

ネオジオの方針には、唯我独尊っぽいところがあったと思う。その方針があったから、みんな楽しんで制作してたんじゃないかな? そして、楽しんでたから、ブランドに合ったいい作品が出てきた。

そんな作品の中でも、『真サム』は、俺の一番の思い出かな? 存在も大きかったし、あれのおかげでいろんな出会いや経験ができたよ。

Q SNKファンの読者に一言

AM（アミューズメント）、CS（コンシューマ）のゲーム業界で、大手といわれる企業や、大手じゃないけど、いい作品を出してきた企業の縮小や倒産が目立っている。そのせいで今、頑張って業界を支えている企業の負担は大きいと思います。

でも、いまに負担を軽くしてくれる救世主が現れてくるだろうと思う。そして、そんな救世主たちが誕生できるチャンスを与えてやってください。

やっぱり遊びは人間にとって絶対です。遊びを進化させ、皆さんに提供するのがこの業界。みんなバラバラになったけど、どこかで頑張っていると思うんで、皆さん影ながら応援してやってください。

"SNK業務終了" ゲーセン人は何を思う……。

オペレーター・メーカー・サードパーティー緊急アンケート

SNK業務終了。この事実を突き付けられたゲーセン業界の人々はいったい何を思ったのか？ SNKが残した有形無形の遺産を業界人のナマの言葉で振り返ってみよう。

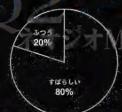
Q1.「SNK」と聞いて思い浮かぶのは？（共通設問）

やはり、「NEO・GEO」がトップ。2位「100メガショック」も同義語(?)だけにまさにネオジオと共にあるメーカーだった。少数意見は以下の通り。

O:先行発売の筐体セット売り
O:出来の悪さにショックだったハイパー64
O:時代を先取りしすぎたメモリーカード
M:自由な発想と思い切った企画
M:濃いゲームを作る会社
M:男臭い

納得するのはなぜだろう……。

（Oはオペレーター、Mはメーカー関係者コメント）

Q2.ネオジオMVSボードが果たした功績は？（共通設問）

これだけの評価を受けているメーカーがナゼ？ と思わざるをえないほどの賛辞の嵐。登場から10年が経過したMVSの魅力とは、何だろうか？ 回答者のコメントで紹介してみよう。

O:こんなに普及したボードは業界初
O:資金の乏しいオペレーターの命綱といえるほど安価だった
O:省スペース、楽なオペレート、6スロット(※)などオペレーターサイドに立った素晴らしいシステム
O:次々と基板を変え金額を上げるメーカーが多いなか、変わらないことがすばらしかった
O:ゲーム内容やシステムの充実感はマニアに定評があった
O:巨額の制作費や革新的な技術がなくても面白いゲームは創れると示していた
M:複雑でない構造は、開発のしやすさからソフトハウスの新規参入を促進させた
M:ゲームにおけるキャラクターと世界観の重要性を最初に示した功労者
M:安価なソフト供給で海外でのアーケードゲーム市場を広げたことは、日本文化の輸出といえる
M:駄菓子屋の軒先でもゲームができるようにしたことは、ゲーム業界への多大なる貢献である

※6スロット＝1枚で6本のMVSカセットを搭載できるマルチスロット筐体。ボタンでゲームを切り替えて遊べる。

草薙 京（ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

八神 庵（ザ・キング・オブ・ファイターズ'97）

元SNKイラストレーター・ロゴデザイナー
NAO-Q氏

SNKでは、「KOF」シリーズなどのロゴを制作。現在はフリーでイラスト、ロゴデザインを手掛けている。最近の作品は「KOF2001」「KOF EX」「スターシーカー」などのロゴデザイン。

Q SNK倒産の報を聞いて

私にとっては第二の故郷でもある大阪に、SNKという存在が無くなってしまったのは非常に残念に思いますし、淋しいです。

Q 手掛けた仕事で、特に印象に残っているものは

やはりロゴデザインですね。SNKに10年間在籍していた中で、大半を占めた仕事でした。お気に入りのロゴは、『真サムライスピリッツ』です。今見ると、もう少しこうすればよかったというところもありますが、自分の中で素直に格好いいと言えるものです。

Q ご自身にとって、SNKブランドとは

雑誌などでユーザーの方がイラストやマンガを描いてくれたり、コスプレをしてくれたりと、キャラクターの人気は正直すごいと思いましたが、ゲームとしての人気の持久力が少々反比例していた部分があり、ちょっと複雑な感じでした。ただSNKというブランドとしては、いろいろな意味で業界にユーザーに印象付けたと思います。

Q SNKファンの読者に一言

SNKというゲームメーカーがあったことを、いつまでも忘れないでいてほしいと思います。

元SNKイラストレーター
白井 影二氏

神戸・大阪の某専門学校でキャラクターデザインの講師。「増刊コミック乱（リイド社刊）」で「新版丹下左膳」を連載中(PNは米良仁)。そのほか、3DCGによるキャラデザインなども手掛けている。

Q SNK倒産の報を聞いて

何とかなってくれるだろう。今までも、何とかなってきていたし……と思ってました。残念といえば残念ですが、これも時代に乗れなかったということではないでしょうか。今さらどうこういっても仕方がないでしょう。

Q 手掛けた仕事で、特に印象に残っているものは

『餓狼伝説2』と、初代『サムライスピリッツ』。
両方ともSNK史上で大ブレイクした女性キャラの、初めてのキャライラストを描かせてもらっているんです。
その後のイメージに私は残っていませんが、絵描き名利につきますね。

Q ご自身にとって、SNKブランドとは

何をしてA級B級とするかは別として、「偉大なるB級」だと思っていました。
今もそうであったと思います。
ブランドの扱いがとても下手で、それが悔しかったなぁ～。

Q SNKファンの読者に一言

海外旅行地の空港でMVSを見たときに、国内海外問わず、結局支えてくれていたのはファンの方々だったのだと改めて思いました。
想い出のひとつに加えてください。

あの人たちは、今……？

SNKの顔ともいえたイラストレーターの方々は、SNK解散後どうしているのだろうか？
まず、すでに知っている読者も多いと思うが、森気楼氏はカプコンにイラストレーターとして、北千里氏も同じくカプコンに、ゲーム画面の描き込みをするドッターとして在籍している。
TONKO氏とヒロアキ氏は、現在のところ共にフリー。今後の活動が期待される。

Q5.MVSが存続するとしたら新作を出しますか？（新旧サードパーティーメーカーのみ）

- 発売していく＝0社
- ロケーションの稼働状況をみて＝2社
- リリースしない＝3社
- 無回答／ノーコメント＝4社

回答を大別するとこのような結果に終わった。Q3～4を見るかぎり、MVSはゲームセンターに必要不可欠と思えるのだが、メーカーの視点から見るとそうでもない。サードパーティの多くはすでにアーケードを撤退しているため致し方ないことではある。稼働状況さえよければ……というのが唯一の救いではある。幾多の基板が生まれては消えていった10年間をMVSは勝ち残ってきたのだ。MVSは現役であり続けるのではないだろうか？　そのためには、MVSタイトルとSNKの志を継ぐ人々の出現に期待したいものである。

Q6.最後にSNKへコメントをお願いします（共通設問）

O:MVSはまだまだ第一線で働くハードです。SNKが消えてもゲームセンターが続く限り、NEO・GEOが消えることはないでしょう。皆さんが残してくれたものはとても大きいものです

O:長い間、多大な貢献をいただき、業界を支えていただき本当にありがとうございます。どこかで、何らかの形で、SNKの意思が受け継がれていくことをオペレーターはもとよりエンドユーザーが望んでいます。

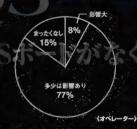
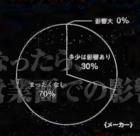
O:コケる前にハイパーNEO・GEO64開発を中止して、他社ボードでもいいから新たなゲームを開発してほしかったです……。

O:SNKの文字がゲーセンから消えるのは信じられません。

O:これからの時代をいっしょに歩むことはできなくなるが、多くの人に愛されたことを誇りに思っていただきたい。これからもSNKに求めることはたくさんあるので、いつの日か表舞台に返り咲いてほしい。

M:業内界に元SNKの人がたくさん分散し、SNK精神を持って仕事をしているところをみると、スピリットは損なわれていないと思ってます。

M:育てていただいたことに感謝しています。まだプレハブだったころに企画睡のチャンスをいただけたことが今の私につながっています。あのころ滅茶苦茶だと思っていたことが、今役に立っていることも事実です。活かせる経験は大事にしていきたいと思います。（ノイズファクトリー 伊集桂子）

Q3.MVSボードがなくなったら、営業面での影響は？（共通設問）

オペレーターとメーカーの見解が大きく分かれた。「現在でも20タイトル稼動中」「故障が少ないので手間も人手もかからない」「これから買い物が高くなる」など、経営に直結する切実な問題と捉えるオペレーターが大半を占めた。また、"一部のメーカーの独占状態になることへ危機感がある""ユーザー人気が高く、不振の業界にさらなるイメージダウンを与える恐れ"と業界の問題として考えたオペレーターもいた。切実な問題である。

対してメーカーは、「特定のハードに絞って開発するワケではない」「アーケードタイトルを開発していないので……」の理由で影響なし。"影響あり"と答えた少数メーカーの理由は、「現役基板なので、ゲームセンター運営が懸念される」という意見だった。現役基板と認識してるなら開発してくれよ！　とツッコミたくなってしまったのは言うまでもあるまい。

Q4.MVSの存続を希望しますか？（オペレーターのみ）

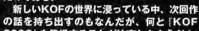
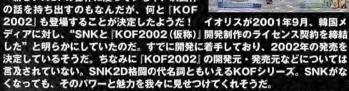
「ハードスペックが低くても売れるゲームはできる」「安価で人気があるタイトルが必要」という理由でこれまた肯定的意見が圧倒的。「SNKファンを失うのはゲームセンターの死活問題」と言い切るオペレーターも。存続させないわけにはいかないのでは？

否定派の意見は、システムボードのスペック限界を指摘していた。低スペックでもゲームはできるけど、古さはごまかしきれない？　難しい問題だ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ

「2002」開発決定!?　「2001」は家庭用発売！

「SNK業務終了」というニュースが流れ、発売が目前に迫っていた『KOF2001』がどうなるのか心配した読者も多いことだろう。開発元イオリス&ブレッツァソフト、発売元ブレッツァソフト、販売元サンアミューズメントという体制で、無事11月にリリースされたのである。

新しいKOFの世界に浸っている中、次回作の話を持ち出すのもなんだが、何と『KOF2002』も登場することが決定したようだ！　イオリスが2001年9月、韓国メディアに対し、"SNKと『KOF2002（仮称）』開発制作のライセンス契約を締結した"と明らかにしていたのだ。すでに開発に着手しており、2002年の発売を決定しているそうだ。ちなみに『KOF2002』の開発元・発売元などについては言及されていない。SNK2D格闘の代名詞ともいえるKOFシリーズ。SNKがなくなっても、そのパワーと魅力を我々に見せつけてくれそうだ。

そして、さらに朗報！　『KOF2001』家庭用NEO・GEO ROMもサンアミューズメントから発売されることが決定したようだ（2002年発売予定）。家庭用NEO・GEOの将来も明るくなりそうだぞ！

CAPCOM VS. SNK シリーズ

出る？　出ない？　真相は……。

さまざまな噂が飛び交っている感のある、CAPCOM VS. SNKシリーズ。アーケードに限らず、コンシューマもあるだけに、その行く末に注目が集まっている。

さて、当事者であるカプコンに聞いてみた。そして、その答えは……「ノーコメント」。やっぱり。といっても、言下にというわけではなく、「現状では何もお話しできない」（同社パブリシティチーム）とのこと。"出さない"とは言っていないだけに気になるところだ。格闘ファンとしては、SNKが消えてしまうのと同時に、この記念碑的なシリーズまで終わらせてほしくないというのが、正直な気持ちであろう。カプコンさん、よろしくお願いします！

SNK ARCHIVES
～その産物たちの将来～

SNKが生みだし、育て上げてきた数々の製品たち。彼らの展望が徐々に開き始めてきた！　正式決定事項から、うわさ話まで。SNK遺伝子の新しいフィールドを紹介しよう。

メタルスラッグ シリーズ

韓国から攻撃開始だ！

KOFに続いてメタスラも新作が登場する！　シリーズ5作目として登場するのは『メタルスラッグ4』。KOFと同じように韓国ソフトメーカーがライセンスを取得して、制作を進めているものだ。メーカーの株式会社メガエンタープライズが開設する『メタルスラッグ4』のオフィシャルサイトによると、同社が発売元となって、NEO・GEO MVSで2002年3月発売予定と発表している。

ジャンルはもちろん2人同時プレイ可能な横スクロールアクション。登場キャラクターはマルコ、ターマ、エリ、フィオのほかに2人の新キャラが追加され、さらにキャラクターごとの能力差が新要素として加えられる。ほかにも新要素が盛り込まれるとのことで、どんなメタスラに仕上がるのか楽しみだ。

メタルスラッグ4公式ウェブサイト
http://www.metalslug4.co.kr/metal4/metal4.html

SNK顛末記
～はたして何が起こったのか？～

2001年9月で業務終了となってしまったSNK。大企業の傘下にいながら、なぜこんな事態になってしまったのか？　裏の部分を覗いてみよう。

■民事再生手続とは？

民事再生は、裁判所の認可を受けた再建計画案で企業を立て直すことだが、SNKは、この案を出せずに破産となった。再建案とは「こういう事業で立て直すから、みんなの借金を●%にしてください」という主旨。SNKが案を練り、株主がOKを出し、裁判所に提出されて認可を待つのである。

■なぜ？　再建案提出断念

ゲームとパチンコで立て直そうとするSNKに対し、アルゼは「自社への借金の完済」を再建協力の条件にし、さらに、SNKへの「パチンコ出荷をストップ」してしまった（いずれもSNK側の主張）。これでは再建案の実現は無理。ここで、仮にゲーム事業での案を出しても、OKを出す株主のトップはアルゼ。SNKは否決されるに違いないとして断念したわけである。なお、アルゼは、「SNK経営陣は期日までに再建案を提出できず～」と発表した。企業が経営のために、リストラすることには何の罪もない。しかし、会社がなくなる側に同情してしまうのが、世の常であろう。

■今はどうなってる？

弁護士がSNKの財産を処理し、その過程で、権利譲渡先が判明してくるのである。SNKタイトルの次の行き先はこれからも発表されるはずだ。

フィオ（メタルスラッグ3）

MVS（NEO・GEO）

サポートはサンアミューズメント

MVS（NEO・GEO）は、国内はもとより世界各国に広く普及している。となれば、故障時のメンテナンスが問題となるが、これもKOFを販売するサンアミューズメントが引き受けることになった。これで、MVSの寿命は伸び、まだまだ現役を続けられることになる。となると、もちろん各メーカーからタイトルはリリースされるだろうし、家庭用も期待できる。同社によると、「市場の動向を見ながらですが、業務用タイトルは基本的に家庭用で販売していく方向です」とのこと。喜べ、NEO・GEOユーザー！

ネオジオランド

江坂のネオジオランドは不滅なのだ！

大阪・江坂のSNK本社近辺にあるゲームセンター「ネオジオランド」。こちらもSNKの顔であっただけに、その行く末が気になるが、仙台・千葉・江坂にある店舗に関しては、サンアミューズメントが店名もそのままに営業を引き継ぐことになった。この店舗の常連だった読者諸君、SNK魂をそのまま受け継ぐネオジオランドに、これからも足を運び続けよう。

ネオジオポケット

いまだSNKが所有中……

数ある携帯ゲームの中でも抜群の操作性を誇ったネオポケシリーズ。SNKがアルゼの子会社となって以来、パチンコホールの景品として利用されていた。
今秋、ネット予約のみでリリースされた『SNKvs.CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION スペシャルセット』も完売するなどまだまだ活躍できるネオポケ。将来的な展開は残念ながら未定。

SNKの遺産が、魂が引き継がれる……

(株)ブレッツァソフト　http://brezza.com/
●KOF2001開発・発売

(株)サンアミューズメント
●KOF2001販売　●NEO・GEO家庭用の販売
●ネオジオランド運営引継　●ネオジオMVS保守

(株)イオリス　http://www.eolith.co.kr/
●KOF2001開発海外向け販売　●KOF2002開発

(株)メガエンタープライズ
http://www.megaking.co.kr/megaking1/main.html
●メタルスラッグ4開発権取得

〔読者の皆さんへ〕

我々は「NEO・GEO」という文化を大切にしていきたいと考えています。関係各社と協力しあい、ファンの皆さまに満足いただけるような、ソフトをリリースしていきます。皆さまからのご意見を広く、深く受け止め、NEO・GEOに貢献できるように努力していきます。ご期待ください！

株式会社サンアミューズメント
株式会社ブレッツァソフト

あのゲーム、あのキャラたちは……

餓狼、サムスピ……、彼らの未来はどうなる？

いくつかの個別タイトルやハードが継承されると紹介してきた。しかし、SNKには20年以上に及ぶ歴史の中で、膨大なゲームタイトルをリリースしている。餓狼、サムスピ、龍虎に月華の格闘シリーズ、アテナや怒、ASOなどの珠玉のタイトルたち……。我々ゲームファンとしては、これらがいったいどうなってしまうのか？

もちろん、希望の光がないわけではない。各ゲームタイトルをはじめ、SNKの版権を受け入れる企業がある。今は諸事情によりまだ社名などの公開はできないが、確実に具体的な交渉を行なっている。この情報は判明し次第、本誌にて報じていくので、期待していてほしい。

SNKが築き上げてきた産物を受け継ぐ企業ができるのは、ゲームファンにはとてもありがたいことだ。『KOF2002』や『メタスラ4』のように、版権元がソフトメーカーに開発を許諾することによって、SNKゲームの魂を宿した子孫たちが生み出されてくるのだ。眠っているあのキャラクターたちが再び我々の前に姿を現してくれるのは、そう遠くない未来かも知れない

忘れてはならない多くの教訓

本誌編集長　猿渡 雅史

そもそもこの企画は、SNKの再起に伴う特集として企画されていた。2001年8月にSNKと打ち合わされたその内容は、『KOF2001』の発売を皮切りに、『メタルスラッグ4』のほか、自社製品も手がけていくニュースなどを取り扱う。まさに「再建の狼煙」を揚げるための企画だったのだ。

結果的にはこのような内容に変更せざるを得なかった。しかし、以前掲載した『NEO・GEO Forever』はゲーム事業からの撤退の報だったが、今回はまた別の局面を持っている。

SNK関係のゲームの権利が移譲され、また別の再生方法を模索している最中でもある。現状とは同じと言い難いが、実際に『戦国伝承2001』や『KOF2001』、『KOFEX』、『メタルスラッグ4』などが他社の手により再生されている。また、開発者などの動向によっては、期待される名作の続編が出てこないとも限らない。

このあたりが、権利を保持したまま撤退してしまうことよりもポジティブに捉えていきたい面だ。しかし、忘れてはならないことがある。ゲームメーカーも企業のひとつ。プレイヤーのために永遠に存在し続けることも望まれるが、プレイヤーがそのメーカーのゲームをプレイしなければ潰れるということだ。ただし、ゲームメーカーもプレイされるようなゲームを作り出すことも企業としての使命だ。

送り手と受け手の関係は、相互に繁栄するか共倒れかのどちらかでもある。そこを忘れてはならない大きな教訓としたい。

いよいよ本格始動！
怒濤の新情報を吸収せよ!!

未公開技一挙紹介

先月号のコマンドリストには掲載されていない、隠された技がいくつか存在した。それらを今回すべて紹介しよう。隠し技というだけあり、そのすべてが超必殺技やMAX超必殺技、もしくは超必殺技から派生するタイプの技となっている（フォクシーには必殺技も存在するが、それはキャラ別攻略を参照）。戦局を一変させるほどの威力がある裏参百拾六式・財華やサイキック9（サイコソード）、戦術に大きく影響する性能を持つ力が…勝手に…うわあああ!!など、確実に覚えておきたい技もあるので要チェックだ！

裏参百拾六式・財華

溢れる力が蒼白い炎となり相手を燃やす。火柱が印象的な財華。

みつバチ

一度その針で刺すと死んでしまうミツバチのように、相手を道連れにして自爆する禁断の技。

力が…勝手に…うわあああ!!

抑え切れなくなった力が暴走し、それがリーチの長い触手となって発現する。

サイキック9（サイコソード）

コスチュームがウリのサイキック9フィニッシュは3種類あるぞ。

未公開技コマンド&解説

キャラ	種別	技名 / コマンド	解説
庵	MAX	裏参百拾六式・財華	八稚女からの追加攻撃で、パワーゲージを1本消費（合計2本）。合計ダメージは約2倍になる。八稚女の最後をキャンセルする感じで出そう。
		八稚女中に↓↘→×4＋AC同時押し	
マリー	MAX	M・ダイナマイトスウィング	超必殺技版より無敵時間が長く、ダメージも約1.4倍。通常技キャンセルで出す際は←を↙で入力すると特殊技が暴発しない。
		A・A・←・B・C	
フォクシー	超必	知識の樹	知恵の樹とほぼ同じ技。斬り攻撃が2段技でその1段目にガード弾き効果があり、画面端でヒットした場合は追撃可能なのが相違点。
		白鳥の詩のダッシュ中に↓＋BorD	
	超必	月の樹	しゃがみガード可能だが、知識の樹と同じく2段技で1段目はガード弾きを誘発するため、ガードされても2段目がヒットする。
		白鳥の詩のダッシュ中に→＋AorC	
	MAX	みつバチ	非常に攻撃判定が強く、ヒット時は必ずダブルK.O.になる突進技。ガードされると自分のみK.O.となるので使い方が難しい。
		↓↘→×4＋BD同時押し	
K9999	超必	てめぇらはっちまえ!!	腕を巨大な銃に変化させて狙撃する技。空中ヒット時や間合いが適切でない場合は威力が下がる。相手の飛び道具に合わせよう。
		↗→↘↓↙←↖＋BorD	
	MAX	力が…勝手に…うわあああ!!	非常にリーチの長い打撃で、やられ判定のない吹っ飛びにもヒットする高性能追撃技。C＋D後の追撃や連続技に組み込もう。
		↓→↘＋ABCD同時押し	
アテナ	MAX	サイキック9（サイコソード）	ビキニ姿でサイコソードを決めるフィニッシュ技。威力は普通のものと変わらないが、こちらはさらに追撃可能なので主力となる。
		サイキック9の9段目中に→↓↘＋AorC	
	MAX	サイキック9（セーラー）	セーラー服姿で打撃をたたき込むフィニッシュ技。威力はノーマル、サイコソードに劣るが、ワイヤーダメージ発生技なのが特徴。
		サイキック9の9段目中に↓↘→＋AorC	

※超必＝超必殺技、MAX＝MAX超必殺技。八稚女／↓↘→↘↓↙←＋AorC　白鳥の詩／↓↘→↓↘→＋AorC
サイキック9／→↘↓↙←→＋AC同時押し　A・B・C・A・B・C・D・→↘↓↙←＋BorD

THE KING OF FIGHTERS 2001 TM

ついに本格的な攻略がスタート。有活用して、今年の冬を快適に過ごそう！開発者インタビューも必見だ！

IMPRESSION

例年以上に変更点の多さやチーム編成の面白さが際立つ『2001』。独特の間合い取り合戦や各種連続技は、初めてやる人には違和感を感じるかもしれないが、やり込むにつれてそれが楽しさに変化するはず。新鮮な要素や攻略するべきネタはかなり豊富なので、今年の『K.O.F.』は末永く遊べること間違い無し！

ハイスピード、ハイテンションを存分に堪能できる『K.O.F.2001』がいよいよ本格始動するぞ。

緊急告知!!
『K.O.F.2001』ムック化決定!!

詳しくはP118にて！

ポスタープレゼント!! 販売元であるサンアミューズメント様のご厚意により入手した、『K.O.F.2001』のポスター&ミニポスターを大放出！ K'がカッコよくて仕方がないポスターは10名様、裏がインストになっていてユリャ便利なミニポスターは20名様にプレゼントしちゃうぞ。欲しい人は（攻略記事を読んだ後に）プレゼントコーナーのあるP200へ急げ!!

ついにネスツ編も佳境へ
オリジナル・ゼロ登場!!

白羅滅殺

ブラックホールのような力場を発生させる超必殺技。ロンと同時に使ってくるケースがほとんど。

斬風燕破・扳鏡

スカートスーツを横にひるがえして攻撃する必殺技。ケズリダメージが大きくやっかい。

斬風燕破・殺魔

こちらもスカートスーツを使った攻撃。上を攻撃するのでリーチが短い。

斬風燕破・凰牙

スカートを広げ、回転しながら突進して攻撃する。スキが大きくガード後は反撃できる。

バリアを発生させるふっとばし攻撃。ヒットするとワイヤーダメージが発生

ゼロ ZERO

格闘スタイル	[illegible]
誕生日	10月7日
年齢	44歳
出身地	[illegible]
血液型	O
身長	193cm
体重	88kg
趣味	[illegible]
好きな食べ物	グレープフルーツゼリー
得意スポーツ	スキューバダイビング
大切なもの	ネスツ組織全体
嫌いなもの	ない
CV	[illegible]

グルガン GLUGAN

ゼロの後方から現れ、相手に飛びかかりつつ鋭いツメで攻撃する。

格闘スタイル	コマンドサンボと爪と牙
誕生日	6月4日
年齢	6歳(人間でいうと40歳くらい)
出身地	ケニア?サバンナあたり
血液型	?
身長	288cm
体重	423kg
趣味	ひなたぼっこ
好きな食べ物	熊本県の馬刺し
得意スポーツ	テニス、水泳
大切なもの	飼い主、ゼロ様
嫌いなもの	ローランド・イスタス
CV	なし

ネスツとの決戦も佳境の本作。K.O.F.で優勝したチームの前に、意外な人物が立ちはだかる。その名は「ゼロ」。『2000』のボスとして登場した男(クローン)のオリジナル体が、満を持して登場! おなじみのスカートスーツを使った攻撃に加え、三人のストライカーを使用してプレイヤーを苦しめるぞ。

ストライカーにも意外な人物が登場。一人(匹?)目はライオンの「グルガン」。ゼロのペットなのだろうか。もう一人は「クリザリッド」。『'99』でボスとして登場した男が生きていたのだ。そして最後は、麟の属する暗殺集団「飛賊」の長だった男「ロン」。より強い力を求め、ネスツに加担しているようだ。

そしてストライカーには あのキャラが!!

龍(ロン) RON

格闘スタイル	[illegible]
誕生日	5月15日
年齢	37歳
出身地	中国・[illegible]
血液型	[illegible]
身長	184cm
体重	77kg
趣味	ゲートボール
好きな食べ物	犬(ドーベルマン)
得意スポーツ	サイクリング
大切なもの	己の強さ
嫌いなもの	飛賊の[illegible]
CV	黒田 崇矢

ストライカーロンの攻撃は、ガード不能を誘発する効果がある。

クリザリッド KRIZALID

格闘スタイル	収集した戦闘データをもとにしたもの
誕生日	10月23日
年齢	29歳
出身地	アイルランド
血液型	AB
身長	188cm
体重	83kg
趣味	有名人のクローンコレクション
好きな食べ物	スポーツ飲料、バターサンドクラッカー
得意スポーツ	なし
大切なもの	オリジナルの[illegible]
嫌いなもの	チョビヒゲの人
CV	[illegible]

『'99』にもあった足から青い炎を発生させる必殺技でゼロを援護。

ワンポイント攻略

まずエントリーキャラ数だが、3~4人では攻撃力不足がたたって、与えたダメージよりもK.O.後の体力回復量の方が上回ってしまう場合が非常に多い。基本的には、連続技の威力が高めで運負けもしにくい2人で挑みたい。

ゼロは下段攻撃が少ないので、まずは立ちガードで様子を見る。スカートスーツを使った3種類の必殺技をガードしたらチャンス(空振りでもOK)。ダッシュから連続技をたたき込もう。

マントを使った必殺技を確認したら、すかさずダッシュで近付いて……、

スキに連続技を決める。これがメインのダメージ源となるぞ。

ゲー事典 ゼロとロンのガード不能連携:ゼロは白羅滅殺とストライカーロンをセットで使用するケースが多い。白羅滅殺をガードしようとすると、ロンにガードを弾かれ、途中からくらってしまうのだ。ただし、ヘタに前転などで回避しようとしてクリーンヒットしてしまうと、重大なダメージを受けてしまう。あきらめて途中からくらっておくのが無難だ。

ようこそ、新規参入者!!

今年から始める

K.O.F.《入門講座》

今から「K.O.F.」を始めても全然遅くはない。その対戦のシナリオがほかの対戦ゲームと若干異なるので、それを少々覚えてしまえばいいだけだ。

Text

大筋をつかむ

「K.O.F.」の代名詞は、スピーディーな動きと多彩なジャンプ。自キャラの得意間合いをキープする難しさが、他のゲームと大きく違うところ。

では何を軸に攻防が展開しているのか？ それは攻めの起点として優秀な中ジャンプと、それを未然に防ぐジャンプ防止技の駆け引きだ。「ジャンプ」をキーワードにして攻防が展開するので、攻めの起点を作り出す「けん制」とは、基本的に空中の相手に対するものと考えてもらいたい。

次に均衡が破られたときのことを考えてみよう。「ジャンプ防止技」をキーワードに、攻撃側はそれをかいくぐって接近したとき、防御側ならその合間に接近されたとき。ここが「K.O.F.」式接近戦の基本構造というわけだ。

このニつの状況、中間距離と近距離の攻防の構図がわかれば、基礎はバッチリ。細かい知識は後で覚えればいい。

K.O.F.の対戦基礎

OFFENCE ⇔ DEFENCE

中間距離 ジャンプ防止技を知る!!

防御基礎

対戦の核を担うのが「ジャンプ防止技」の概念。意味はほかのゲームとやや異なり、

●中間距離で適度に振れる・斜め上方向に強い技

のことを指す。空振りしてもスキの小さい技が基本で、それが地上の相手に対しても当たるようであれば申し分無い。とはいえ、相手の中ジャンプの軌道に合いさえすれば、リーチの短い立ちAや飛び道具、横方向に強い垂直ジャンプ攻撃なども、立派にジャンプ防止技として機能してくれる。

最初のうちは、空振りを気にせずにこのジャンプ防止技を多用しよう。相手に攻め込まれないようにするのが第一目標だ。相手のジャンプを見てから出すのではなく、「技を出していたら相手が勝手にジャンプしてきてヒット」という形を目指すわけ。

これでひとまず相手の接近を阻めるので、近距離戦のラッシュを未然に防げるぞ。

こんなに離れて立ちA。これもジャンプ防止技なのだ。とにかく相手の中ジャンプは絶対に阻止していきたい。

中間距離 各ジャンプの使い方を知る!!

攻撃基礎

中間距離からの接近手段として最も有効なのは中ジャンプ。一瞬にして相手の懐に潜り込み、そこから接近戦を挑むことができるからだ。もちろん、相手もこれを警戒してジャンプ防止技を多用してくるはず。そこで覚えたいのが、通常ジャンプと大ジャンプの使い方（小ジャンプは基本的に接近戦用と考えよう）。

いきなり使っても、対空技で撃墜されたり、間合い外に逃げられやすいこの二つのジャンプ。しかし、通常ジャンプは相手のジャンプ防止技に合わせて跳べば迎撃されにくいし、相手の中ジャンプとかち合ったときは上から攻撃できるのでこちらが有利。一方、大ジャンプは遠めから一気にめくりを狙える特徴がある。

つまり、中ジャンプを常に意識しつつ（させつつ）、この二つのジャンプも交ぜていけば、ジャンプ防止技の防衛網を突破できるわけだ。

ジャンプ防止技が少なければ中ジャンプ、多ければほかの二つのジャンプ、というようにしっかり使い分けよう。

応用 その他の接近手段

相手の意識がジャンプ防止技や対空迎撃にあるときは、ジャンプ以外の攻撃手段も有効になる。たとえば、少しダッシュしてからのしゃがみDや、攻撃判定の強い突進技（ガードされても反撃を受けない技が理想）。ジャンプを気にしている相手にはヒットしやすいはず。特に突進技は全体的につぶされにくいので、多用するのも一つの手だ。

突進技は、ガードされることはあっても突進中に打撃でつぶされることは少ない。強力な接近手段だ。

応用 中間距離のけん制

けん制でもう一つ覚えたいのが、通常技→空振りキャンセル必殺技or特殊技。通常技の攻撃判定が出てからでも必殺技や特殊技に移行できる（逆にその前は不可能）ことを利用し、空振りのスキを必殺技や特殊技でフォローするのが目的（接近戦ならフェイント効果もある）。うまく使えば対空を兼ねたけん制や接近が可能なのでチェック！

中ジャンプに強いC+Dから空振りキャンセル必殺技。これで対空からけん制という動きになる。

K.O.F.質問箱

Q 飛び込みをしゃがみガードされたんですが？

A すべてのジャンプC＋Dと空中特殊技の一部はしゃがみガード可能です。

Q 受け身がうまく取れないんですが、コツは？

A 受け身の入力タイミングは、自キャラが地面に着く直前です。早め早めを意識してみましょう。

Q 緊急回避が出にくいんですけど……。

A レバーを◆、◆、◆のどこかに入れていませんか？ 前転はレバーニュートラルor◆、後転は◆でないと出せません。

Q たまにガードが崩れて攻撃をくらうんですが？

A ガード弾きです。相手の攻撃を一定回数（技によって異なる）ガードすることで発生し、一定時間無防備となってしまいます。また、ガード時に必ずガード弾きを誘発する特殊な技もあります。

Q 投げが決まりにくい印象を受けるんだけど？

A 技を当てた後の投げ不能時間が長いことに加え、「ガードポーズ中の相手を投げられない」というシステムがあるからです。攻撃をガードさせた後はもちろん、空振りに対して相手がガードポーズを取ったときも、それが完全に解けるまでは投げられないので注意しましょう。

Q 連続技っぽく投げられることがあるんだけど？

ゲー事典 **中間距離のけん制**：ジャンプ防止技があまり強くなかったり、相手のジャンプ攻撃が強力な場合は、無理に中間距離を維持するのは得策ではない。後転や垂直ジャンプ攻撃を多めに使った、相手に間合いを計らせないような動きも、立派なけん制行動といえる。覚えておこう。

※P182からの「ゲーマー用語の基礎知識」では、「K.O.F.」用語を特集しているぞ！ 初心者ならずとも要チェックだ!!

至近距離・起き上がり

攻 ガード崩しの基礎

一度接近したら、相手を一気に倒すのが攻撃側の目的。具体的には、小or中ジャンプ攻撃から「ジャンプ攻撃を出す（中段）」と「何もせずに着地してしゃがみBを出す（下段）」を軸にしてバリエーションを増やそう。

①スカし下段：ジャンプ攻撃を出さずに着地した後、素早くしゃがみBからの連続技を狙い、ジャンプ攻撃との二択にするのが目的。これは起き攻め時も同様に狙うことが可能。あらかじめジャンプしておけば、キツい二択を迫れるぞ。もちろん、しゃがみBからヒット確認をしつつ、痛い連続技を狙うことを忘れずに。

②コマンド投げ：相手に技をガードさせた後は、投げ不能時間の長さから、コマンド投げをガード崩しに活用できることは少ない。しかし、ジャンプから何もせずに着地してコマンド投げを狙えば、スカし下段よりも早く相手に攻撃することになるので非常に有効だ。着地前にコマンドを完成させる感じで行なおう。

③昇りジャンプ攻撃：下方向に攻撃判定があるジャンプ攻撃を小ジャンプ直後に出せば、しゃがみガードしている相手にヒットさせられるぞ。この場合、ヒット後の着地は基本的に不利なことが多いので、後方ジャンプにするといい。

④そのほか：相手が割り込んできそうなら、強攻撃から特殊技につなぐのも悪くない。当たれば痛い連続技が狙えるからだ。また、打点やや高めの小ジャンプ攻撃を使えば、攻勢の維持は容易（昇り小ジャンプ攻撃よりは見切られやすいが）。

防 対空or回避の基礎

小ジャンプが絡むと、そのラッシュは強烈の一言。防御側はいかにして被害を受けずに回避するかが、重要なポイントとなる。相手の動きをよく見て対空技を出すか、迷わずにパワーゲージを使うことが重要だぞ。

①対空技：まずはこれで相手のジャンプによる接近を迎撃したい。無敵時間の有無やカバーできる範囲は千差万別だが、できるだけ出していこう。なお、通常技による対空（しゃがみCが多い）は小ジャンプ以外に対して信頼性に欠ける場合があるので注意。逆に小ジャンプに対しては反応した瞬間にすぐ出すと有効だ。

②ガードキャンセル：パワーゲージがあるなら、ガードキャンセルC＋Dor緊急回避が無難な手段。後転ならしゃがみガード状態から出せるのでより安全だが、前転、後転ともにその後の行動（攻撃or逃げる）を考えておかないと、相手から離れられないこともある。よって、とりあえずはC＋Dがオススメ。

③ストライカー：パワーゲージがあるなら、仕切り直しに使えるストライカーを使って対処するのも手。この場合はセスやチャンがオススメだ。うまくいけばそこからダメージを与えられるので、追撃までを常に意識しておきたい。

④そのほか：相手のジャンプ攻撃をガードして、コマンド投げや無敵技を狙うのも立派な防御手段。いずれも、相手の地上攻撃が連続ガードになっていなければ決まりやすい。コマンド入力は素早く、ボタンは押し続け、リバーサルで出そう。

K.O.F.式 連続技作成法

手になじませよう

独特のコマンド入力法をマスターし、一撃必殺の決定力を身に付けよう。

「K.O.F.」のコマンド入力は、基本的に斜め方向を長く入れないと成立しないため、レバー入力は「ゆっくりグリグリ」行なうのが重要。また、ボタンはレバー入力の後に押し、ボタン、レバーともに入れ続けておくのもコツだ。

連続技の流れ

「K.O.F.」には特殊技が数多くあり、それらは必殺技と同じく、キャンセル可能な通常技から出せる。そしてこの場合、特殊技がキャンセル可能になることがほとんど（単体使用でキャンセル可能なものもある）。これを利用したのが「K.O.F.」の基本連続技の通常技→特殊技→必殺技だ。

キャンセル特殊技は、必殺技のようにボタン押しっぱなしで常に成立するわけではない。タイミングよく押そう。

応用テクニック

①：簡易コマンドを使う

一部の超必殺技のコマンドは、正規のコマンドではなく途中を省いた形で出せるものがある。代表的なのはパワーゲイザーや鳳凰脚で、これは⬇⬅➡＋ボタンで出せるぞ。

②：連打キャンセルを使う

しゃがみBがキャンセル不可能だが連打はきくようなキャラは、しゃがみB↓しゃがみAとつなぐことでキャンセル特殊技（必殺技）へつなげられるようになる。

③：ボタン押しっぱなし

本作はいずれかのボタンを押し続けている間、必殺技や超必殺技が一切出ない。これを利用すると、通常技→特殊技→必殺技を正確に出せるぞ。たとえばしゃがみB→しゃがみA→➡＋B→必殺技なら、しゃがみAを押し続けて➡＋Bを出せば、無駄な必殺技の暴発がなくなる、という寸法。特殊技が他の技に化けやすい人は、ぜひとも試してほしい。

ボタン押しっぱなしを使えば、特殊技が必殺技に化けなくなる。先行入力にも利用可能。

しゃがみBにキャンセルがかからなければ、しゃがみAを経由して特殊技（必殺技）へ。

A コマンド投げに限り、地上のけぞり中の相手を投げることができます。ただし、ジャンプ攻撃によるのけぞり中は投げられません。

Q 空中追撃の仕組みや入る条件を教えて！

A まず、相手のやられ判定が残る技で浮かせることが第一条件。これは、やられ判定が着地まで残るタイプと一定時間で消えるタイプがあります。次に追撃ですが、一部「空中追撃」として使用不可能と設定されている技があり（ほとんどの浮かせ技と一部の乱舞技など）、それらはタイミング的に間に合っていても決まらないので注意してください。これはワイヤーダメージ発生後も同様です。

おまけ オーダー!! 何人にする？

最初はストライカーや超必殺技の使いどころが分からなくて当然。まずは、パワーゲージの影響が少ないエントリーキャラ4人がオススメだ！ さまざまなシステムが使えるエントリーキャラ3人以下を試すのは、多くのキャラを動かしてゲームに慣れ、自分のお気に入りキャラを探してからでも遅くないぞ。

エントリーキャラを4人にしたければ、この画面ではレバー上下を忘れよう。ボタン連打もアリだ。

ゲー事典 K.O.F.ツウへの道：「K.O.F.」では、初めてだと独特の操作感に翻弄され、なかなか連続技ができないと思う。逆に、単純な基本連続技が一つできるようになっただけで、かなりの満足感を得られるだろう。そして、その後は高度な連続技がドンドンマスターできるはず。基本連続技、まずはこれを確実に出せるよう努力してみよう。その後の爽快感のために……。

連続技マニア以外も必見!!

スーパーキャンセル利用術

パワーゲージを大量に消費するが、その分見返りが大きいスーパーキャンセル。連続技だけでなく、そのほかにもダメージ増加を狙える状況が多数存在する。システムを完全に理解して、ダメージ効率を大幅にアップさせよう。

超実用的なものから意味のないものまで、用途と組み合わせはさまざま

スーパーキャンセルの使い方

「特定の必殺技をキャンセルして超必殺技を繰り出す」といったような概要は、先月で解説した通り。基本的にはダメージアップが目的だ。

スーパーキャンセルを狙うパターンとしては、主に対空、連続技、割り込み、ガード崩しの四つが挙げられる。スーパーキャンセルに対応した必殺技、狙いどころに関しては下表を参考にしてもらうとして、ここでは四つのパターンに関して少し解説しておこう。

●対空

対空に使える必殺技から連続ヒットさせるパターン。空中の相手に決めることになるので、吹っ飛びにくらい判定が残る必殺技と、うまく拾える超必殺技を使う必要がある。

●連続技

連続技に組み込んだ必殺技から、さらに超必殺技をつなげる。最も一般的な使い方。

●起き上がり&割り込み

起き上がりや連係への割り込みに無敵時間のある必殺技を使用し、超必殺技へつなぐ。スキの小さい超必殺技を出し、リスクを軽減することも可能。

●ガード崩し

投げ、中段攻撃、ガード弾きを誘発できる技などから超必殺技につなぐ。このパターンを使えば、体力を奪うチャンスが大幅に増えるはず。

ワンチャンスで大ダメージを与えるには非常に重要なテクニック。その特性を完全に理解して確実に使いこなそう。

スーパーキャンセル対応技とつながる超必殺技

キャンセルできる段数が限られているものは、技名の後（カッコ内）に可能な段数を表記。パターン部分の略語の意味は以下の通り。連：連続技用、空：対空用、割：起き上がり&割り込み用、崩：ガード崩し用、他：その他、×：特に無し。パターンの区分けは、基本的に最初の必殺技をベースに判断している。超必殺技の技名の後に（×）とあるものは、ほとんどヒットしないことを表す。なお、対空用以外は基本的に地上ヒット時を前提としている。

キャラ名	スーパーキャンセル可能技	パターン	連続ヒットする超必殺技
K'	クロウバイツ（強は1～2段目のみ）	空連割	ヒートドライブ、チェーンドライブ（※1）
	ナロウスパイク	連	ヒートドライブ、チェーンドライブ（×）
マキシマ	ダブルボンバー（2段目のみ）	連	すべて
ウィップ	ストリングス・ショット（タイプAとCは1段目のみ）	他	すべて
[illegible]	強羅殺（2段目のみ）	連	すべて
京	鬼焼き（強は1段目のみ）	割	MAX版大蛇薙（※1）、神塵（※1）
	弱鞭鉄	連	大蛇薙
紅丸	反動三段蹴り（1段目）	連	すべて
	真空片手駒（強は1～4段目のみ）	連	すべて
真吾	琴月　未完成（1段目のみ）	連	すべて
庵	鬼焼き（強は1～2段目のみ）	割	八稚女
	葵花（1～2段目）	連	八稚女
ヴァネッサ	パンチャーアッパー（2段目のみ）	他	チャンピオンパンチャー
	ダッシュパンチャー（パンチャーウィービング始動のみ）	×	無し
	強パリングパンチャー	連	すべて
セス	昇陽	連	すべて（※2）
ラモン	引き起こし	崩	すべて
レオナ	グライディングバスター	他	Vスラッシャー
ラルフ	ガトリングアタック（1～2段目のみ）	連	すべて
ハイデルン	ムーンスラッシャー	連割	ハイデルンエンド、ファイナルブリンガー（※3）
テリー	ライジングタックル（1段目のみ）	空割	ハイアングルゲイザー（※4）
	ラウンドウェイブ	他	すべて
アンディ	昇龍弾（1段目のみ）	空割	超裂破弾（※5）、斬影流星拳（※6）
	弱斬影拳	他	近距離ヒット時のみすべて
	疾風横拳	×	無し
	幻影不知火・下顎	連	超裂破弾（端以外×）
ジョー	タイガーキック（1段目のみ）	空割	史上最強のローキック以外（※7）
	弱爆裂フィニッシュ	連崩	史上最強のローキック以外
	黄金のタイガーキック（1段目のみ）	連	史上最強のローキック以外
マリー	弱ストレートスライサー	連	すべて（※8）
	弱バーチカルアロー（1段目のみ）	空割	M・ダイナマイトスウィング
リョウ	虎砲（1段目のみ）	割	龍虎乱舞（※1）、天地覇煌拳（※1）
	虎砲疾風拳	他	すべて
ロバート	龍牙（1段目のみ）	空	強龍虎乱舞（※1）、背牙龍（※9）
	極限流連舞脚（4段目のみ）	崩	ヒット時は無し、ガード時は龍虎乱舞、背牙龍
ユリ	空牙（強は1段目のみ）	割連	芯！ちょうアッパー（※10）飛燕鳳凰脚（※6）

キャラ名	スーパーキャンセル可能技	パターン	連続ヒットする超必殺技
タクマ	猛虎無頼岩	×	無し
キング	ミラージュキック（1～3段目のみ）	連	強サプライズローズ
舞	強龍炎舞（1段目のみ）	連	必殺忍蜂、花嵐
雛子	がぶり寄り	崩	すべて
	けたぐり	崩	すべて
シャンフェイ	天崩山（1段目のみ）	割	超白龍（※11）、大鉄神（※10）
	詠酒（対立ち攻撃）（※12）	他	無し
	詠酒（対しゃがみ攻撃）（※12）	他	大鉄神（※3）
	衛氣守炮	崩	超白龍、真心牙
クーラ	クロウバイツ（1段目のみ）	割	すべて（※1）
	レイスピン追加攻撃・スタンド（蹴りのみ）	他	MAX版ダイアモンドエッジ、フリーズエクスキュージョン
	レイスピン追加攻撃・シット	連	すべて
フォクシー	ブレニルニウム（1段目のみ）	空割	白鳥の詩
	月の銀	崩	惑星の祈り
	はじまりの樹	連	白鳥の詩
	知識の樹（白鳥の詩始動のみ）	他	白鳥の詩
K9999	割れろォ！	空割	すべて（※13）
	あっちへいってろォ！（1～3段目のみ）	連	月…、力が…勝手に…うわああああ！！
アテナ	サイコソード（空中版含む）	連	シャイニングクリスタルビット
	フェニックスアロー	他	シャイニングクリスタルビット
ケンスウ	龍顎砕（1～2段目のみ）	空割	神龍凄煌裂脚（※6）、神龍天舞脚、仙気発剄（※6）
チン	回転的空突拳	他	轟欄炎炮
	柳燐蓬莱（1段目のみ）	空	轟欄炎炮、轟炎招来（×）
	轟炎招来・改（強は1～5段目のみ）	崩他	ヒット時は轟欄炎炮、轟炎招来（×）、弱ガード時は轟欄炎炮
バオ	PBクラッシュ　フロント	連	すべて（※14）
	PBクラッシュ　ライズ（1段目のみ）	他	すべて（※14）
	PBクラッシュ　エアバウンド（※15）	他	PBクラッシュ　SP
	PBクラッシュ　バウンド（※16）	他	PBクラッシュ　SP
キム	強飛燕斬（1段目のみ）	空割	鳳凰脚、鳳凰飛天脚
	ダブルデチャギ	連	鳳凰脚、鳳凰天舞脚
チャン	強鉄球粉砕撃（※17）	×	無し
チョイ	竜巻疾風斬（1）段目のみ	連	斬！猿月輪、鳳凰脚
メイ・リー	三連脚（下段蹴り）	連	すべて（※18）
	三連脚（後ろ回し蹴り・ノーマル）	連	すべて（※18）
	強フルスイングチョップ	崩	ヒット時は無し、ガード時はメイ・ジ・エンド
	メイ・リー　チョ～ップ！	連	メイ・リー・ダイナミック！

PB＝サイコボール

大門、クラーク、アンヘルはスーパーキャンセル対応技無し。マリーのM・スナッチャーはM・ダイナマイトスウィングでのみ、キムの弱覇気脚は鳳凰脚でのみスーパーキャンセル可能。

※1：強の1段目が地上ヒット時のみ。　※2：弱の1段目からのみ。弱の2段目から双掌昇陽はヒット数わずか。　※3：画面端限定。　※4：対空使用時はヒット数わずか。　※5：空中ヒット時は画面端以外、地上ヒット時はMAX版以外、ヒット数わずか。　※6：地上ヒット時のみ。　※7：爆裂ハリケーンタイガーカカトは地上ヒット時のみ。　※8：M・ダイナマイトスウィングは近距離のみ。　※9：至近距離のみ。　※10：弱からのみ。ヒット数わずか。　※11：弱からは1段目のみ。　※12：中間距離で調査　※13：月…以外はヒット数わずか。　※14：サイコボールアタックⅢはヒット数わずか。　※15：バオのバウンド時のみ。　※16：バオのバウンド時に当たったときのみ。　※17：背後側の攻撃判定のみ。　※18：三連脚の最後（3発目）に出した場合は入らない。

ゲー事典 **覚えておきたいコマンド入力**：超必殺技の入力は、必殺技を出す際のレバー入力を継続して利用できる。たとえば↓↘→コマンドからスーパーキャンセルで↓↘→↓↘→コマンドを出す際には、「↓↘→+ボタンで必殺技→直後に↓↘→+ボタンで超必殺技」といった具合に、重複しているコマンドを省略することが可能だ。非常に重要なテクニックなので必ず覚えよう。

主力からサポートへ

ストライカー in 2001

ストライカー使用条件に多くの制限が付加されてしまい、前作のように万能ではなくなったストライカー。使いにくいと言われがちだが、使い方をちゃんと考えれば、まだまだ十分な活躍を期待できるぞ。

2001のストライカー

本作では、ストライカーをヒットさせた後の追撃に補正がかかるので（ダメージは×62.5%、パワーゲージ増加量は×12.5%）、基本的に大ダメージは期待できない。

攻撃的なストライカーを連続技として二人、三人とつなげていけば、十分な威力を期待できる。ただ、ゲージを複数本消費してしまうことや、連続技の成立条件などを考えると、これをメインのダメージ源にするのは難しい。

また、守備的ストライカーは相手を浮かせてしまうものが多く、それ以降はストライカーを呼ぶことができないので、こちらも大ダメージに結び付くことは少ないだろう。

では、本作ではどのようにストライカーを使っていくのが効果的なのだろうか？　守備的な使い方は前作とあまり変わらないが、攻撃面の長所や短所を強化するような使い方もオススメしたい。

連続ヒット中だけでなく、連続ガード中にも補正を受ける。安易なため直しは不可能!?

ストライカー後に超必殺技を入れてもこの程度。パワーゲージに見合うかは微妙か。

ストライカーを効果的に使う！

では、例を挙げながら具体的な活用法を説明していこう。

紅丸のジャンプ↓+Dは強力な技だが、単体では大したダメージを与えられない。しかし、ヒット時にストライカーアンヘルを呼べば、地上連続技に持ち込めるようになる。

ジャンプ↓+D→ストライカーアンヘル→ダッシュしゃがみC→各種特殊技or必殺技＋αとつなげられるぞ。補正がかかるとはいえ、使い勝手のいい技から連続技に持ち込めるので、長所を強化する効果的な使い方といえよう。

そのほか、中段攻撃を持っているキャラならば、飛び道具系のストライカーを有効活用できる。ストライカーの飛び道具で相手の動きを封じれば、安全に二択を迫れるぞ。

短所を強化する活用法としては、通常時はいい連続技につなげられない技から、ストライカーを使って連続技に持ち込むパターンが挙げられる。たとえばマリーなら、しゃがみB×3→遠距離立ちBの間にストライカーアンヘルを呼んでおけば、その後地上連続技に持ち込めるぞ。

キャラの長所を伸ばすようなストライカーの使い方は、特に効果的だ。

ディフェンスタイプ

ストライカー呼び出し動作には無敵時間があるので、仕切り直しに使いやすい。ただ、守備的なストライカーは相手を浮かせる（ダウンさせる）ものが多く、ダメージは期待できない。また、技をガードされたときに使い、技後のスキをフォローする使い方も健在。ダウン技なら入れ込むのもアリ（ガード時のみストライカーが出てくる）。

必殺技を出したがガードされてしまったときは……。

ストライカーでフォローする。痛い反撃を受けずに済むぞ。

〜オススメストライカー〜

チャン・コーハン

仕切り直しに最適だが、単体使用時はダメージが全く無いのが痛い。ダウン状態に追い打ちできる技を持っているキャラと組ませると吉。

ユリ・サカザキ

画面端から端までカバーしてくれるので使いやすい。スキの大きい技をガードされてしまったときのフォロー役として、非常に適している。

連係タイプ

攻めを途切れさせたくないときは、技と技の合間にストライカーを使うのが有効。ストライカーで相手の動きを抑制すれば、安全な状況で攻めることができる。その後は、中段攻撃やめくりジャンプ攻撃などでガードを揺さぶっていくとよい。攻撃判定発生が多少遅くても、有効範囲が広かったり、攻撃時間が長いストライカーが使いやすい。

ジャンプ攻撃と同時にストライカーを呼んでおき……。

相手の行動を封じた上で、ガードを上下に揺さぶれ！

〜オススメストライカー〜

不知火 舞

技の発生こそ遅いものの、スピードが遅い飛び道具を三つ出すため、画面に長時間飛び道具が残ることになる。相手の動きを押さえ込むのに最適。

タクマ・サカザキ

弾速が速く、追撃可能な覇王至高拳を放ってくれる。連係が途切れてしまうときにちょうど覇王至高拳が到達する形で使うのが効果的だろう。

連続技タイプ

ストライカーを複数つなぐことで、大ダメージが期待できる。そのため、チーム内のエントリーキャラが一人、もしくは二人のときに重要な役割を果たすだろう。また、下段攻撃であるしゃがみBからの連続技が無いキャラでも、ストライカーを呼ぶことで連続技を作れる場合が多い。弱点を補強するといった形の使い方ができるわけだ。

しゃがみBを刻みながらストライカーを呼べば……。

下段からの連続技が完成。連続技の補強をしよう。

〜オススメストライカー〜

アンヘル

地上ヒット時は相手がダウンしないため、地上連続技を決められる（しかも2段目で相手を引き戻す）。しゃがみB始動の連続技補強などに。

キング

ストライカーを複数使った連続技に組み込むと、大きな力を発揮してくれる。二人〜三人目に呼ぶと、威力が飛躍的にアップするからだ。

キャンセルストライカー成立条件：プレイヤーの攻撃によって相手が地上のけぞり状態になっているとき、またはプレイヤーの攻撃を相手にガードさせたときに、ストライカー呼び出しコマンドを入力すればOK。ただ、ノックバックが無く間合いが離れない技（2段技の1段目やキングのミラージュダンスなど）を当てた後は呼び出せないので注意。

フォクシー 対戦攻略

FOXY

傍若無人な闘いが可能なこの人。格の違いを見せ付けるほどの強さで、圧倒的な存在感がある。高い制空能力と起き攻めで、一気にカタを付けよう。

Text [illegible]

中間距離の立ち回り

中間距離では、大きく分けて二つのスタイルが有効。

まずは相手がよく動き回る場合。これに対しては垂直or斜めジャンプDでけん制だ。ジャンプDは見た目より攻撃判定が大きく、やられ判定は小さい強力な技なので、相手のジャンプや対空技をつぶせることが多い。もちろん跳び込みにも使っていくといい。

次に相手がじっくり構えている場合。これに対しては↘+A→はじまりの樹~ノアの記憶で横方向からけん制しよう。飛び道具を持っている相手には、知恵の樹でその下をくぐるのもいい。ガードされても反撃を受けないので、強気に出していってOK。

横方向からのけん制の最中に跳び込まれた場合は、強ブレニルニウムが抜群の対空技となる。出始めに無敵時間があり、めくりにも対応できる高性能技だ。もちろん地上の相手に対して使ったり、起き上がり時にも強力な技だが、ガードされると若干反撃を受けるので、そこは注意したい。

これで二つのスタイルは完成。後はジャンプ防止効果がありカウンターヒット時の見返りが大きい（ワイヤーダメージ発生）C+Dを、一連のけん制行動に交ぜてもいい。カウンターヒット時のことを考えると、空振りキャンセル↘+Aという使い方がベスト。

相手が遠距離でじっくり闘うタイプなら、リーチの長い↘+Aをキャンセルしていく。

ジャンプDやはじまりの樹の後にC+Dを置いておく。ワイヤーダメージに期待！

近距離での立ち回り

うまく相手を転ばせるか、ジャンプDでの跳び込みに成功したら、接近戦で仕留めるチャンス。主軸は下段判定のしゃがみBからの連続技だが、しゃがみガードを崩すために昇り小ジャンプDをしつこく狙うのも有効な戦法だ。

しゃがみBがガードされていた場合は、再度ジャンプから攻めたいが、これが落とされるなら（大気の憧憬／欄外参照）→強ブレニルニウムで割り込みをつぶすといい。

なお、しゃがみガードを崩す手段となる、昇り中ジャンプA→惑星の祈り、という連続技も戦力になるぞ。

近距離でもジャンプDは大活躍。昇りで出してしゃがみガードを崩そう。

画面端の起き攻め

フォクシーの技はヒット後に受け身可能なものばかりで起き攻めをしにくいのだが、画面端となれば話は別。たとえ受け身を取られたとしても、間合いが離れないので起き攻めを狙っていけるからだ。というわけで、フォクシーの強力な起き攻めを見てみよう。

最もオーソドックスなのが、相手の起き上がりや受け身終了タイミングに合わせて、中ジャンプから選択を仕掛ける方法。中ジャンプDを重ねるか、何も出さずに着地してしゃがみBからの連続技を狙うかで、二択を迫るわけだ。

また、普段は使いにくいユニコーンの角を重ねるのも面白い。ヒット時はもちろん追撃可能なので、暴れる相手に有効な選択肢となるだろう。

後は、相手の着地や起き上がりに、うまくしゃがみBを重ねてもいい。これがなぜかヒットしやすいのだ。

次に連続技からのパターンを見てみよう。連続技ではじまりの樹~ノアの記憶とつないだ場合、画面端なら追撃が可能。強ブレニルニウムでの追い打ちが安定しているが、ここをあえて通常技（立ちBなど）で追い打ちして、着地を攻めるのも手だ。これなら受け身の心配をせずに、毎回同じタイミングで中ジャンプからの二択やしゃがみB重ねを狙うことができるぞ。

相手の起き上がりや空中やられ復帰後にしゃがみBを重ねると、なぜかヒットしやすい。

画面端でノアの記憶まで決めたら追撃可能。わざと弱攻撃で追い打ちして着地攻めだ。

パワーゲージの使い道

フォクシーはパワーゲージ供給&使用のサイクルを高いレベルで実現しているキャラ。強力なジャンプDでの跳び込みを使えば、接近戦を多く仕掛けられるのでゲージをためやすく、なおかつしゃがみBのヒット率が非常に高いため、パワーゲージを使用する局面にも恵まれているからだ。

また、エントリーキャラを四人にした場合はパワーゲージの使いどころが大問題となるが、パワーゲージが無いと防御面が薄く、展開によってはたまるまでかなり危険な状況になるため、フォクシーは無敵技の強ブレニルニウムを使えばいい。そのため、「パワーゲージは使えるところで惜しまず使う」という考えでいいだろう。その分ラッシュが強力になればいいのだ。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	連特必	連特必	特必／特必	×
遠距離立ち	連	連	×	×
しゃがみ	連	連特必	特必	×
垂直ジャンプ	必	×	×	必
斜めジャンプ	必	×	×	必
C+D	地上：特必		ジャンプ：×	
↘+A	×（必）			
↘+A	必			

キャンセル表の見方：連＝連打キャンセル可能、特＝特殊技でキャンセル可能、必＝必殺技でキャンセル可能。多段技は／で区切って表記。特殊技の（）内はキャンセルで出した場合。

連続技

①ユニコーンの角→（ダッシュ→）しゃがみB×3→キャンセル↘+A・↘+A→キャンセル［はじまりの樹→ノアの記憶］or白鳥の詩

②C+D（空中C+D）カウンターヒット→白鳥の詩

③（画面端）（白鳥の詩～）知恵の樹→弱ブレニルニウム→スーパーキャンセル白鳥の詩

①のしゃがみB以降が基本連続技。特殊技×2のつなぎは、やや遅めに行なわないと↘+Aが空振りするので注意しよう。また、↘+Aのほうがキャンセルをかけやすい。ノアの記憶後は、画面端なら弱ブレニルニウム→白鳥の詩で追撃すると大ダメージ。

フォクシーは特殊技から特殊技につながる珍しいキャラ。そこから各種必殺技につなげよう。

技解説補足：→↓↘+BorDで「大気の憧憬」という技を出すことができる。これは打撃に対して全身無敵の移動技となっていて、出始めと終わり際にやられ判定が存在している。また、この技は移動し始めた後なら大気の憧憬以外の特殊技or必殺技or超必殺技でキャンセルが可能。↘+Bでガードポイントを狙ったり、ブレニルニウムで奇襲するといいだろう。

対戦攻略 K9999

使いやすい必殺技と、クセのある通常技をバランスよく使い分けることが重要。中段、下段と激しく揺さぶり、破壊力のある一撃をたたき込もう。

Text：バチ

遠距離戦「跳ばせて落とす」

K9999にとっての遠距離とは、あっちへいってろォ!の射程ギリギリの間合いを指す。逃げるとき以外は、これ以上の距離を取っても無意味なので、あっちへいってろォ!が届く間合いをキープしたい。

けん制は、弱あっちへいってろォ!や、対空も兼ねたC+D。置いておく感じで出し、相手を近付かせないようにしたい。あっちへいってろォ!は空振り時のスキが大きく、跳び込まれると危険なので、連発は禁物だ。最低でもガードをさせるように出していこう。

また、飛び道具の撃ち合いになったら、てめぇも往っちまえ!!（P18参照）を狙うチャンス。相手の飛び道具を相殺しつつ攻撃できるぞ。発生も早いので、まずヒットさせることができるだろう。

跳び込まれたら、対空技として前述のC+Dに加え、弱割れろォ!や、弱月…を出していく。パワーゲージが二本以上ある場合は、C+Dから力が…勝手に…うわあああ!!（P18参照）を狙おう。コマンドが簡単なのでヒットを確認してからでも狙いやすく、威力も高い。K9999最大のダメージ源といえるだろう。

遠距離で相手が飛び道具を撃ったら、てめぇも往っちまえ!!を合わせよう。

ヒットを確認したらABCD同時押し。単純だが高威力なので、積極的に狙っていこう。

パワーゲージが2本以上ある場合は、C+D後に毎回↓→↑と入れ込んでおこう。

中～近距離戦「二択を仕掛けよう」

中間距離では、いかにジャンプAで跳び込むかが課題。ヒット時は連続技を狙いやすく、ガードされても二択を迫れるので、即座に使っていきたいところだが、判定が弱く対空技で簡単に落とされてしまう。一方的に跳び込める状況を作ることが大事だ。

まずは、中間距離での差し合いを制したい。ここで使う技は、立ちガードされてしまうがリーチは長くダウンを奪えるしゃがみC、判定の強い遠距離立ちD、姿勢がやや低くスキが小さめなしゃがみD、そして突進力がありダウンを奪える→+Aだ。これらの技でけん制しつつ、中ジャンプC+Dでの跳び込みを狙おう。ジャンプC+Dは判定が強いので、手の先を当てるように出せば対空技もつぶしやすい。

ジャンプC+Dは通常の跳び込みに。先端を当てるか、めくり気味に出すといい。

しゃがみDは特殊技扱い。しゃがみBなどからキャンセルで出すのも効果的だ。

ジャンプC+Dを当てたり、しゃがみC、弱割れろォ!でダウンを奪ったら、攻めに転じるチャンス。各種ジャンプAで跳び込もう。この技は多段技で、かつ自分の高さでヒット数が変化するので、相手としては非常に見切りにくい。

ここから接近戦に移り、さまざまな選択を仕掛けよう。

接近戦で最も狙いたいのは近距離立ちD。なんと中段攻撃で、その割に発生が早く、ガードされても反撃を受けない（やや不利になるだけ）という優れモノ。ヒット後は再度の近距離立ちDで追撃でき、意外に大きなダメージを与えられる。ジャンプAから着地で出すほか、空中戦で競り勝った後着地に重ねておく、いきなりダッシュから出す、しゃがみB→ダッシュ近距離立ちD、といった連係も有効だ。

ダウン中の相手に当たるので、近距離立ちD×2が連続技になる。威力もあなどれない。

K9999のもう一つのウリともいえる近距離立ちD。中段なのに発生が早い。

近距離立ちD×2の後は起き攻めを仕掛けられるので、ジャンプAや下段のしゃがみBを重ねると効果的。近距離立ちDを重ねるのもアリだが、攻撃の後半部分は中段では無いので注意しよう。ただ、この部分はガードされても有利なので、それを活かして選択を迫るといった手もあるぞ。

相手に中段のプレッシャーを植え付ければ、下段からの連続技も活きる。常に二択を迫り、ガードを崩し続けよう。

ダッシュ近距離立ちD（ヒットしたら当然追撃）。このような連係を使っていくといい。

ガードされても攻めは続く。下段のしゃがみBを見せてから……、

有利な状況になったら、各種ジャンプAで跳び込もう。多段なので、ガードも困難だ。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	連特必	連特必	×/×/特必	×
遠距離立ち	[illegible]	[illegible]	×	×
しゃがみ	連特必	連特必	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
C+D	地上：特必		ジャンプ：×	
→+A	3段目までは超必殺技でのみキャンセル可能			

キャンセル表の見方：連＝連打キャンセル可能、特＝特殊技でキャンセル可能、必＝必殺技でキャンセル可能 [illegible]

連続技

①近距離立ちC→キャンセルあっちへいってろォ!

②ジャンプA→しゃがみB×2→キャンセル→+A→キャンセル月… or 力が…勝手に…うわあああ!!

③C+D or ジャンプC+D→（C+Dからはキャンセル）力が…勝手に…うわあああ!!

①は基本的な連続技。②のキャンセル月…は、しゃがみB→→+Aのつなぎを↓+B→→+Aと入力し、↓↘→↘↓↙←+AorCと入力すれば簡単に出せる。③はヒット確認からの連続技。ジャンプC+D後は、ダウン回避されるとつながらないので注意しよう。

しゃがみB→→+A→月…の連続技は必修科目。ただし、画面端で決めた場合は受け身からの反撃をくらうので注意。

ゲー事典　力が…勝手に…うわあああ!!の使いどころ補足：ケズリダメージがかなり大きく、相手の残り体力がゲージ2割程度だったら、余裕でケズり切れる。持続もかなり長いので、回避はまず不可能といってもいい。前転やジャンプなどで受けるダメージ量を軽減されることはあるが、確実にダメージは与えられるので、トドメ用の技としても抜群の性能を持っているぞ。

THE KING OF FIGHTERS 2001

対戦攻略 アンヘル

ANGEL

アンヘル独特の攻撃であるアンチェイン。使いこなすのは難しいが、強力な連係や連続技を作り出すことができるぞ。その潜在能力を引き出そう!!

Text：OYZ

主要必殺技

奇襲兼接近手段として使えるのが、レッドスカイ オブ ヤポネシア（以下レッドスカイ）。突進距離が長く、ガードされてもアンヘルが先に動けるぞ。中間距離からいきなり使うほか、しゃがみDをキャンセルして使うのも有効だ。

アンチェイン（以下UC）始動技に派生できるフォーマリスツ ブルーは、判定があまり強くないので連続技（連続ガード）にならない状況では割り込まれやすい。近距離立ち強攻撃をキャンセルして使おう。なお、コマンドの関係上、前転で背後へ回られた場合に暴発しやすいので注意。

超必殺技のザ アナイテンティファイド ビクテム コンシャスネスは対空や割り込みに使える。無敵状態からすぐに当て身判定が出るので、つぶされることはない。ただし、対空で使う場合は反撃技が発生の遅い3段技に変化し、相手に着地直後の前転で回避されてしまうので控えめに。

攻め込む手段は?

飛び込みに使う技は、判定の強いジャンプ➡＋Dや、持続の長いジャンプAがメイン。また、ジャンプC＋Dで飛び込んだ場合は相手のガード硬直が長いので、着地で直接フォーマリスツ ブルーを出し、UCでガードを崩すといい。

地上では弱レプンカムイや遠距離立ちCでけん制しつつ、レッドスカイを狙っていく。ガードさせた後は、ジャンプ防止の遠距離立ちCや下段のしゃがみDのほか、中ジャンプで飛び込んだり、めくり大ジャンプCを狙う手もアリ。なお、レッドスカイは受け身不能なので、ヒット後は起き上がりを攻められるぞ。

裏表を突く意味では、強ビヨンド ザ フレイムスからUCサークル技のインポテント シンプトム（↓→レッドスカイ）を出すのもいい。出始めに若干無敵時間があるので、飛び道具を抜けることも可能。

フォーマリスツ ブルーは立派な必殺技。ガードされてもしっかりケズることが可能。

中間距離ではいきなりのレッドスカイが有効。ガード後はアンヘルの方が先に動ける。

アンチェインを始動したら

UCはひとまず近距離立ちDから狙うパターンがオススメ。その後は右下のチャート表にある流れで連係（連続技）を狙っていくといい。

①は連続技用。近距離立ちDヒット時はこれにつなごう。パワーゲージに余裕があるときは（MAX）超必殺技で締め、無いときはクラウン アンダー ザ スカイ（以下、➡➡＋P）で浮かせ、その後状況に応じて追撃を使い分けるといい（詳しくは後述）。

②は中段攻撃。割り込みには弱いが、2ヒット技なのでUCフィニッシュ技につなげやすいのが利点。ヒット確認してから超必殺技につなぎたい。

③は下段攻撃から連続ヒットする流れ。連続ガードではないので、無敵技などで割り込まれる可能性がある点に注意（⬆＋BorD→⬇＋AorCなら連続ガードになっている）。

なお、UCフィニッシュ技をガードされても攻勢を維持できるレッドスカイにする選択肢もアリ（①や②も同様）。

④は割り込みに強い中段攻撃だが、ここから連続ヒットするのは超必殺技のみ。ヒット確認して出すのが理想だが、ガードされても若干不利なだけでまず反撃を受けないので、出し切る手もアリ。パワーゲージがあるときは狙いたい。

浮かせた後の追撃と連係

UCフィニッシュ技の➡➡＋Pを決めた後は、追撃次第で攻めを継続できる。

●背後からの攻め：➡➡＋P後、ダッシュから近距離立ちDを当て、キャンセルでビヨンド ザ フレイムスを出すと、吹っ飛んだ相手のさらに奥へ移動することができる。着地に近距離立ちDを重ねたり、中ジャンプCでめくりを狙ったりして攻めよう。

●レプンカムイ起き攻め：画面端付近では、➡➡＋P後レッドスカイを決めよう。前述の通りこの技はダウン回避不能なので、余裕を持って起き攻めが可能。ガード弾き効果のある強レプンカムイを重ね、そこからUCを狙うといいぞ。

ダッシュから近距離立ちDを当て、キャンセルでビヨンド ザ フレイムス。

すると、吹っ飛び中の相手を追い越せる。左右が入れ替わるので、多少の幻惑効果アリ。

ある程度近い間合いで➡➡＋Pまで決めた後は、さまざまな追撃＆連係が可能だ。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	連特必	連	特必	特必
遠距離立ち	同上	同上	×	×
しゃがみ	連特必	連	特必	特必
垂直ジャンプ	特※	×	特※	特※
斜めジャンプ	特※	×	特※	特※
B+D	地上：必		ジャンプ：×	
⬅+B	×／必（必／必）			

キャンセル表の見方：連＝連打キャンセル可能、特＝特殊技でキャンセル可能、必＝必殺技でキャンセル可能、[illegible]（）内はキャンセルで出した場合。

連続技

①強レプンカムイ→シェルターフロム ザ ストーム（⬆＋BorD）→ア トレイン トゥ シー チェリーブロッサムズ（⬇＋AorC）→クラウン アンダー ザ スカイ（➡➡＋AorC）→各種追撃

②ザ アナイテンティファイド ビクテム コンシャスネス→レッドスカイ オブ ヤポネシア

①はガード弾き効果を持つ強レプンカムイを利用した強力な連続技。初段をガードされても以降はヒットする。起き上がりを攻めるときや、めくりジャンプCの後などに狙っていこう。②は超必殺技で相手の地上技を受け止めた後の安定連続技（追撃）だ。

強レプンカムイをガードさせると、必ずガード弾きが発生。相手が無防備になったところにシェルターフロム ザ ストーム＋αが決まる。

ゲー事典

技解説補足：インポテント シンプトム（UCサークル技の⬇＋BorD）は、ダウン中の相手に当てることが可能。マッドマーダールーレットは、ガードしている相手を投げられないので使いにくい。レッドスカイは、相手の攻撃を受けるとこちらが何かしらの攻撃を当てるまでの間（どちらもヒット、ガード問わず）、ガードされた後のスキが大きくなってしまうので注意。

対戦攻略 メイ・リー

各種技に構え変更でキャンセルをかけることで、地上から猛ラッシュをかけていける。これはメイ・リーにのみ与えられた特権だ！

Text：[illegible]

基本的な立ち回り

まずどちらのモードで闘うかだが、基本的にはスタンダードモード（以下スタンダード）で闘っていき、状況に応じてヒーローモード（以下ヒーロー）を使っといいだろう。

スタンダード時は遠距離立ちBで相手の行動を封じていこう。出が早くリーチも長い上、ジャンプ防止にもなる優れモノだ。対空にはしゃがみCと当て身技の我打反撃を使っていくことになるが、どちらも万能ではない。我打反撃は当て身に成功しても、その後の反撃技がガードされる可能性もある。遠距離立ちBで相手の跳び込みを未然に防ぐことが重要となるわけだ。

技を出した直後には当て身判定が無く、反撃技をガードされる可能性もあるのが難点。

跳び込む際は、どちらのモードでもDがオススメだ。スタンダード時なら、着地後はしゃがみAから弱三連脚（回し蹴り）につなげよう。しゃがみAはリーチが非常に短いので、跳び込みからは直接つなぐのが吉。また、ジャンプBでめくりを狙うこともできるが、メイはジャンプスピードが遅いため、地上攻撃を連続ヒットさせることは難しい。

リーチが非常に短いので、しゃがみBからつなぐにはほぼ密着する必要がある。

構え変更は、●+Bと超必殺技（神獣脚を除く）以外すべての技をキャンセルすることができるという特性がある。攻める際は、各種の技に構え変更でキャンセルをかけながらラッシュを掛けていくのが非常に強力だぞ！

構え変更キャンセルを使う

では、どのような場面で構え変更キャンセルをすると効果的なのか。いくつかオススメのポイントを紹介しよう。

両モードのしゃがみD、スタンダードの三連脚の連係中、ヒーローの立ちCなどは、当てる機会が多く、構え変更でキャンセルすればメイ・リーが先に動ける状況となる。

その後メイ側が先に動くけるので、攻めを継続することができる。

三連脚の連携を出しきってしまい、最後に構えキャンセルをすることで、

三連脚の連係は、弱回し蹴り（1段目）→弱後ろ回し蹴り（ー上段蹴り）とつなぐとヒット時は連続技となり、ガード時は下段蹴りを構え変更キャンセルすれば、4回ケズった後にメイ・リーが8フレーム有利。非常にオススメだ。

その後はヒーローになっているので、リーチの長い立ちCや、判定の強い立ちDを出すといい。立ちC後はキャンセルで弱フルスイングチョップを出しておくと、ヘタに動いた相手には連続ヒット。ガードされても、弱フルスイングチョップ後に構え変更キャンセルすれば、やはりメイ・リーが先に動くことができる。

なお、強フルスイングチョップは、ガード時に必ずガード弾きを誘発するので、スーパーキャンセルでメイ・[illegible]エンドを出すことでガード不能連係となる。ただ、ゲージを3本も使ってしまう。

よりお手軽に狙いたければ、強フルスイングチョップに構え変更キャンセルを掛けよう。ガード弾きで無防備になった相手に、スタンダードの遠距離立ちBをヒットさせることができるぞ。

→+Bに注目!!

→+Bは足先（攻撃判定の終わり際）を当てたときのみ中段攻撃となり、ヒット時は相手が少し浮くので追撃が可能。また、特殊技でありながらガードされても体力をケズることができる。ガード後の状況はほぼ五分なので、しゃがみD→→+Bといった感じで連係に組み込むのが有効だ。

画面端以外はヒット後に追撃を入れるのは厳しいが、画面端なら浮いた相手に三連脚（弱回し蹴り1段目→かかと落とし→後ろ回し蹴り）（＋[illegible]を入れることができる。後ろ回し蹴りはできるだけ遅らせて出すようにしよう。

チンやバオなどがしゃがんでいると、終わり際しか当たらない。つまり、間合いに関係なく中段になるのだ。

ガード不能技のリスクを軽減

ヒーロー時のC+Dは、ワイヤーダメージ発生とガード不能という、二つの性質を持っている。ただ、攻撃判定が出るまでが遅いため、普通に当てようとしても避けられてしまうのがオチだ。

しかし、構え変更キャンセルと併用すればグッと使いやすくなる。たとえば、C+Dを相手が前転で回避しようとした場合。構え変更キャンセルでスキを減らしておけば、スタンダードになりつつ前転のスキに連続技を入れることができるのだ。

構え変更でスキを減らし、相手の回避行動のスキに攻撃を決めていこう。

ヒーロー時のC+Dはガード不能技。相手の回避行動を誘うことができる。

キャンセル表

		A	B	C	D
スタンダード	近距離立ち	連特必	連特必	特必	×／特必
	遠距離立ち	連特必	×	×	×／×
	しゃがみ	連特必	[illegible]	特必	特必
	垂直ジャンプ	×	×	×	×
	斜めジャンプ	×	×	×	×
ヒーロー	立ち	連特必	連特必	特必	特必
	しゃがみ	特必	連特必	特必	特必
	ジャンプ	必※	×	必	必※
C+D		スタンダード地上：特必　ジャンプ：×　ヒーロー地上：×			
→+B		×			
●+B		必			

キャンセル表の見方：連＝連打キャンセル可能、特＝特殊技でキャンセル可能、[illegible]

連続技

① （スタンダード時）しゃがみB→しゃがみA→キャンセル弱三連脚（回し蹴り）（1段目）〜三連脚（後ろ回し蹴り・スタンダード）→（キャンセル構え変更→）立ちD→キャンセル弱フルスイングチョップ

② （スタンダード時）近距離立ちD→（キャンセル構え変更→）しゃがみC→メイ・リー・ダイナミック！

③ （ヒーロ時）ジャンプA→キャンセルメイ・リー・ダイナミック！

①は弱三連脚（回し蹴り）の1段目から三連脚（後ろ回し蹴り）につなぐこと。②の近距離立ちDは、1段目を構え変更キャンセルすると間合いが離れない。③は飛び道具のスキに跳び込んだが、地上技につながるほどジャンプ攻撃を深く当てられないときに。

三連脚（回し蹴り・スタンダード）に構え変更キャンセルをかけることで、ヒーロー時のさまざまな技につなげられる。

技解説補足：フルスイングチョップは飛び道具を跳ね返すことが可能。メイ・リー　チョ〜ップ！はキャンセルでメイ・リー　キーック！を出すことができ、画面端なら連続ヒットする。また、相手がチャン限定で弱メイ・リー　チョ〜ップ！が中段攻撃として機能する。●+Bは軽く空中に浮くので、庵の闇払いや、テリーのパワーウェイブなどを跳び越せる。

GORO DAIMON

対戦攻略

大門五郎

製品版では超受け身のキャンセルが無くなってしまった大門。しかし、細かいところでは微妙な変更が加えられているぞ。

Text：ラオウ

通常技の変化は？

前号でもお伝えしたように、➡+Cが対空技として機能しにくくなった。さらには弱攻撃のダメージも減少している。

強化された技としてはジャンプC+Dが挙げられる。通常ヒット時は受け身不能で、間合いがよければ切り株返しで追撃可能。カウンターヒット時にはワイヤーダメージが発生し、➡+C→雲つかみ投げや、再度ジャンプC+D→ダッシュ切り株返しを決めることができる。状況判断の目安だが、ジャンプC+D通常ヒットからの追撃は難しいので、カウンターヒット時の心の準備をしておくのがオススメだ。なお、ガード時には再度ジャンプC+Dも有効。

他キャラの強攻撃並みの威力を誇った遠距離立ちBも、今年はこの程度しか減らない。

今年は攻め大門？

前述したように、防御面では弱体化が見られる大門。しかし、高性能な各種コマンド投げは健在。よって、それらと新生ジャンプC+D（モーションは同じだが）を駆使してラッシュをかけていくのが、新世紀の大門といえるだろう。

まずはスキを見てジャンプC+Dで跳び込んでいく。発生が速いので早出しを意識しよう。高めで出すことによって、空中への脱出を未然に防ぐことができるぞ。首尾よく近付けたら、技を出さずにジャンプしてからの投げや、昇りジャンプD→超大外刈り、しゃがみB→天地返し（パワーゲージがあれば地獄極楽落とし）を狙っていこう。

ジャンプC+Dを嫌がってしゃがむ相手にはジャンプBだ。さすがゲタ！

覚えておきたい技性能

●しゃがみA／大門の技の中で最も発生の早い打撃技。キャンセル無しで天地返しにつなぐことも可能。

●近距離立ちC&近距離立ちD／主に連続技のつなぎに使用。性能は同じ。前者は近距離技認識間合いが広く、ジャンプ攻撃からの連続技に適している。後者はキャンセル可能時間が長いため、とっさの反撃や、地獄極楽落としへのキャンセルに適している。

●天地返し／超大外刈りよりも威力が高くなっている。

●嵐の山／打撃を受けてもひるまない性質は変わらないが、全身にガードポイントが付きダメージを受けなくなった。体力を気にせず出すべし。

ジャンプC+Dがカウンターヒットしたら、狙いを定めて➡+Cで追撃し……、

キャンセル必殺技へ。ここで雲つかみ投げではなく根っこ返しにして……、

すぐに地雷震を出すと、なぜかヒットする。「'98」からの伝統的な（？）連続技だ。

LI XIANGFEI

対戦攻略

李香緋

近距離立ちD後は、ヒット、ガードを問わずにシャンフェイが有利になるので、これを利用して攻めるのが強力だ。

基本的な立ち回り

地上戦では、出が早くリーチも長いしゃがみDが使いやすい。キャンセルで強那夢波を出すといい連係になるぞ。連続ガードにはなっていないため、前転などで割り込まれる可能性はあるが、前転されても反撃は受けないので（間合いが近ければ投げが間に合う）適度に交ぜていこう。

那夢波は足元が無敵なので、相手の足払い系の技を避けつつ攻撃することができる。跳び込みに対しては無防備なので、出しどころに気を付ける必要はあるが、単発で出していくのも効果的だ。

那夢波は出始めから足元が無敵なので、足払いを避けながら攻撃が可能だ。使える！

地上戦を嫌がって跳び込んでくる相手は、しゃがみCと垂直ジャンプC+Dで迎撃していこう。どちらの技も、跳び込みを見てから出すというよりは、あらかじめ置いておく形で使用することになるぞ。

空対空で絶大な強さを発揮するジャンプC+D。垂直ジャンプでバラまいておこう。

強天崩山は無敵時間があるので対空技として信頼できるが、出が遅いことと、少し前進する軌道の関係で、小&中ジャンプを落とすのは難しい。相手が大ジャンプで跳び込んできたときに活躍させよう。

こちらから攻めていくときは、ジャンプCと小&中ジャンプBが強力だ。後者はめくり性能が非常に高いので、接近戦で相手にまとわりつくように出していくといい。めくりジャンプBがヒットしたら、しゃがみA×2→遠距離立ちA→超白龍の連続技を決めよう。超白龍でワイヤーダメージが発生した後の追撃は、弱天崩山がオススメだ。

近距離立ちDで起き上がりを攻める

近距離立ちDは技後のスキがほとんど無い。何と、近距離立ちD→遠距離立ちBが連続ヒットしてしまうほどだ。

使い方は、相手の起き上がり時に重ねていくのが強力だ。ガードさせた後は、跳び込み攻撃、しゃがみD、立ちB、ダッシュから再度近距離立ちD、遅めキャンセル➡+A（中段攻撃）などで攻めるといいだろう。なお、➡+Aは最速のキャンセルで出すと中段ではなくなるので注意。

裏の選択肢として、相手の起き上がり直後を万泊後衰で投げるのもいい。選択肢に投げを交ぜることで、近距離立ちDがより有効となるぞ。ただし、万泊後衰は出るのが遅いため、暴れられるともろい。たまに使う程度にしておこう。

何と、ヒット後に遠距離立ちBがつながるのだ！ 連係の起点として活躍するぞ！

シャンフェイの近距離立ちDは、攻撃後の硬直時間が非常に短いので……、

ゲー事典

大門補足：➡+C（空中ヒット）→キャンセル必殺技（空振り）→地雷震の連続技は、必殺技の部分を超受け身にしてしまうと、なぜか最速のつなぎでは地雷震が出ないので注意。

シャンフェイ補足：MAX版真心牙は16分の1の確率で2001ヒットになり、ダメージが大幅に上がるようになっている。しゃがみA→➡+A→真心牙とつながるので、狙ってみてほしい。

HEIDERN

対戦攻略 ハイデルン

「98」では、小さいキャラに連続技が入らない、必殺技が出したいときに出せないなど苦労が絶えなかったが、今年は違うぞ！

Text：ラオウ

狙うはめくりジャンプC

ハイデルン最大のダメージ源は、めくりジャンプC→近距離立ちC(2段目)→➡+B(1段目)→ハイデルンエンドだろう。「98」では小さいキャラのしゃがみ状態には当たらなかったハイデルンエンドだが、本作ではその悩みも解消。チョイ以外にはしゃがみ状態でも当たるようになったのだ(間合いや正面か背後かにもよるが)。そのチョイにも、ムーンスラッシャーからのスーパーキャンセルを使うことによって大ダメージが望める点も見逃せない。これで、どんな状況からでも一発逆転を狙えるようになったわけだ。連続技の難度は高くないので、ミスの無いよう練習だ。

パワーゲージがあればチョイ相手でもこの通り。タメ廃止の恩恵は大きい。

めくりへのプロセス

全キャラに連続技が安定して入るようになったとはいえ、何も考えずに跳び込んでも、簡単に落とされてしまうだろう。本作ではクロスカッターがコマンドで出せるようになったので、この技を起点として攻めていくといい。では、出すポイントを挙げてみよう。

●**遠距離からいきなり**：狙われてジャンプされることもあるので、ムーンスラッシャーの準備を忘れずに。

●**相手のジャンプを落とした後**：空中戦で競り勝った後や、けん制の立ちBが空中の相手にヒットした後など。コマンドならではの芸当だ。

●**しゃがみDやC+Dから**：これらを空キャンセルして出すことで、ジャンプのタイミングを迷わすことが可能。多用はせず、アクセント程度に。

ここですかさず弱クロスカッターを出すべし。昔からのハイデル使いは意識しよう。

クロスカッターを出すことができたら、すぐさまダッシュで追いかけよう。このときは相手の行動をよく見ておき、あせって前転してくるようなら確実に近距離立ちCを決めていきたい。ガードで固まるようなら、本命の大ジャンプCでめくりを狙おう。そのほか、そのままダッシュを続けてストームブリンガーを狙ったり、しゃがみDと⬇+Bでガードを揺さぶるのもいい。

ほかにめくりを狙うパターンとしては、受け身不能技を決めた後がある。まずはC投げ～最速ダッシュ大ジャンプC。これは相手の起き上がりに重なるので優秀だ。次は多少強引になるが空中投げ後。これもダッシュからジャンプしよう。また、ストームブリンガー、キリングブリンガー、ファイナルブリンガー後も受け身を取られないので、ガチャガチャに必死になってチャンスを逃さないように。

普段はこんなもの。空振り後に特殊技やほかの必殺技を出すと解除されてしまうぞ。

ムーンスラッシャー空振り後にストームブリンガーを決めるとダメージが約1.5倍に！

IORI YAGAMI

対戦攻略 八神庵

今回は、前号で紹介した特殊技の微妙な性能と新生葵花について、より詳しく解説しよう。そして、新たなMAX超必殺技にも触れてみるぞ。

Text：ラオウ

➡+A？ ➡+B？

➡+Bが強攻撃キャンセルで連続ヒットするようになったわけだが、前作までお世話になった➡+Aも、変わらずにしっかり継承されている。ここでは、➡+Bと➡+Aの違いについて検証してみよう。まず近距離立ちCからつないだ場合。➡+Aは連続ガードになるが、➡+Bは相手がしゃがんでいると連続ガードにならない。実戦で反撃されることは少ないと思われるが、知識として覚えておこう。

屑風後の追撃でダッシュからの近距離立ちCを入れた場合は、空振りすることが無い➡+Bにつなぐのがオススメ。気になるダメージも、➡+Aと変わらないぞ。

屑風からの追撃はダッシュ近距離立ちC→➡+Bがベスト。八稚女入力も楽だし。

葵花はどう使う？

まずは葵花自体の性能について。弱は移動距離が短くスキは小さいので、2発目で止めればガードされても反撃は受けにくい。強は移動距離が長くスキは大きめだ。ガードされたときは、キャンセル闇払いでフォローするのがセオリー。ヒット時の追撃は、ゲージを使わない技では弱鬼焼きが最大ダメージ。起き攻めを重視するときは強琴月がいい。ダメージは葵花3発目とほぼ同じで、パワーゲージ増加はそれより多い。

弱葵花は先端ガードなら反撃されにくい。強気でほかの技への連係も○。要はノリで。

葵花からの派生で弱鬼焼きを決めるときは、2発目から最速で出すことを意識しよう。

八稚女&刹華を決めよう

まず本作での八稚女の性能を見てみると、無敵時間はあるのだが、攻撃判定発生と同時に無敵が切れてしまう。よって、対空や割り込みには向いていない。上半身のやられ判定が大きくなり、飛び道具の下をくぐれなくなったのも痛い変更点だ。ただ、攻撃発生については変わらないようなので、連続技には問題無く組み込むことができる。

八稚女を決めた後にパワーゲージがあれば、追加入力で出る刹華（コマンドはP.18を参照）を決めたい。慣れるまで多少練習が必要だが、成功時には葵花を絡めた連続技の約2.5倍（！）ものダメージを与えることができるぞ。

最後の爆発の瞬間に、レバー➡入れっぱなし&ボタンA+C押しっぱなし。

見事成功すればこの通り。入力が遅いと最後の火柱が当たらずダメージが減ってしまう。

八稚女の8段目が終わった辺りから、⬇⬊➡×4の入力を始めよう。

ゲー事典
ハイデルン補足：ムーンスラッシャー空振り後にダメージが増えるのはストームブリンガーだけ。キリングブリンガーやファイナルブリンガーのダメージ増加は無いようだ。
庵補足：新MAX超必殺技の刹華は、入力のタイミングが遅れると最後の火柱が空振りしてしまう。相手は受け身を取ることができ、受け身からの反撃も間に合ってしまうので要注意だ。

ROBERT GARCIA

対戦攻略

ロバート・ガルシア

小回りが効かないロバートは、欠点をごまかす立ち回りを常に要求される。相手の跳び込む気配を先読みしていきたい。

Text：[illegible]

龍撃拳でのけん制

いったん近距離戦に持ち込まれると、切り返すのが難しいロバート。頼みの強龍牙は対空面こそなかなか信頼できるが、地上の相手には全段ヒットせずに反撃されてしまうことが多いからだ。もちろん、起き上がりに地上から密着して攻めてくる相手に使っても意味がないので注意。

こうなると、龍撃拳によるけん制が大きな意味を持つ。ジャンプ防止技が乏しいせいで対応しにくい中ジャンプに、高い効果を発揮するのがその理由。通常ジャンプや前転などでかわされることもあるが、相手の接近したい気持ちを読み取って多用することが、防御面の強化につながるぞ。

龍撃拳、画面ジャンプ攻撃、立ちAがジャンプ防止の基本。後転も活用しよう。

跳び込みに一工夫

ロバートのジャンプ攻撃には下方向に強いものが無いので、相手の対空技に迎撃されがち。これを打開するのが、ジャンプ↓+B or Bだ。跳び込みのタイミングをずらすのはもちろん、中ジャンプや大ジャンプで相手の背後に回ってから出せば対応されにくい。

着地後は基本的に五分以上の状態と思って差し支えないので（うまく当てれば地上技につながる）、近距離戦の要である極限流連舞脚や、しゃがみBからの連続技を狙おう。

背後から襲えば迎撃されにくく、有利な状況で近距離戦を挑める。狙うはしゃがみB。

跳び込みがあまり強くないので、龍神脚が重要。特に相手の背後から出すのが有効だ。

連続技関連をチェック

連続技

①しゃがみB×1〜3→キャンセル【←or→+B→キャンセル強龍虎乱舞】or【飛燕旋風脚】

②→+A→しゃがみB→キャンセル→+B→キャンセル強龍虎乱舞

③極限流連舞脚→【背牙龍】or【←or→+B→キャンセル強龍牙】

近距離でメインになるのは①の連続技。中段攻撃始動の②も多用したい。→+Aは中間距離から狙うと返されやすいので、しゃがみB数発から遅めキャンセルで狙うといい。

③の背牙龍は画面中央へ追い詰めたときの追撃パターン。画面中央以外だとワイヤーダメージ発生後の追撃がしにくいので注意。なお、完全に追い詰めて決めた場合は、画面中央に向かってコマンド入力すればOK。逆に追い込まれた状態で決めた場合は、背牙龍ではなく大ジャンプC+Dなどで安定しよう。

スーパーキャンセルも含めて大活躍の極限流連舞脚。追撃は状況別にしっかりと。

KULA DIAMOND

対戦攻略

クーラ・ダイアモンド

さまざまな用途に対応した必殺技に加え、鋭い跳び込みからの連続技がウリ。手数で圧倒し、高威力の連続技をたたき込もう。

Text：ハチ

けん制を重視せよ

基本的な立ち回り方は、前作と特に変わっていない。スキの小さい弱ダイアモンドブレスでけん制し、相手が跳び込んできたら弱クロウバイツ（入力が間に合わないようならしゃがみC）で対応する、といったスタイルは健在だ。

本作ではこれにジャンプBを加えるといい。横方向に判定が強いため、空対空はもちろん、相手と五分の状況での跳び込みにも使っていける。

新特殊技の↙+Cは、発生が遅く使いにくい。相手の飛び道具に合わせる、といった使い方も不可能ではないが、これを使うぐらいならカウンターシェルで対応しよう。

ターンを奪った後や、空中戦で競り勝った後は、中ジャンプで跳び込むチャンス。ジャンプを見せつつ、技を出さずに着地してのしゃがみBも交ぜていきたい。ジャンプが鋭いので、相手にとっては非常に見切りにくいハズだ。ジャンプCをガードされた場合は、しゃがみBにつなぐ、再度跳び込む、近距離立ちC→弱ダイアモンドブレスで仕切り直す、といった選択肢がある。特に近距離立ちC→弱ダイアモンドブレスは、近距離立ちCの2段目をガードキャンセル前転されない限りクーラ側が先に動けるので、安全な選択だといえる。

対空は弱クロウバイツが理想だが、大抵の跳び込みはしゃがみCでも十分だ。

着地からのしゃがみBも効果的。2〜3発刻んでヒット確認し、↙+Bにつなげよう。

跳び込みは中ジャンプC。有利な状況だけにこだわらず、鋭さを活かして使いたい。

連続技を使い分けよう

連続技

①しゃがみB×2〜3→キャンセル↙+B

②ジャンプC→近距離立ちC（2段目）→キャンセル【弱レイ・スピン〜シット→弱クロウバイツ】or【弱ダイアモンドエッジ】or【フリーズエクスキューション】

③（画面端付近）近距離立ちC（2段目）→キャンセル弱ダイアモンドブレス→弱レイ・スピン〜スタンド→クロウバイツ

近距離立ちC後は、画面中央なら弱レイ・スピン、画面端付近では弱ダイアモンドブレスと、きっちり使い分けられるようにしたい。パワーゲージがある場合は、弱ダイアモンドエッジ、フリーズエクスキューションにつなごう。

画面端付近で弱ダイアモンドブレスをヒットさせた後は、弱レイ・スピンで拾うことができる。ここから追加攻撃のスタンドが入り、さらにクロウバイツで追撃可能。高威力の連続技となるぞ。

レイ・スピンで追撃可能。高威力の連続技を決めるチャンスなので見逃さないように。

画面端付近で弱ダイアモンドブレスやカウンターシェル（撃ち返し弾）ヒット後は……、

ゲー事典

ロバート補足：極限流連舞脚は、3段目でガードキャンセル前転をされても反撃は受けない（1〜2段目は反撃を受ける可能性アリ）。相手の起き上がりに3段目を重ねると強力。

クーラ補足：強レイ・スピンの1段目は、K'の空中ミニッツスパイク同様、やられ判定の有無に関係無く空中の相手にヒットする性質を持っている。利用すれば連続技の幅が広がるぞ。

CHIN GENTSAI

対戦攻略

鎮元斎（チン ゲンサイ）

酔杯靠使用後に解禁される技を主軸とし、遠距離戦重視で闘おう。接近時はスーパーキャンセル連続技で大ダメージを狙え!!

Text：ハチ

酔杯靠を出すには？

酔杯靠を出さないと大半の必殺技が使えないチン。酔杯靠を出した状態でようやく一人前なので、これを出せる立ち回りを考える必要がある。

酔杯靠は、酒を飲んでいるときに無敵時間がある。ただし、出始めと終わり際は無防備なので、弾速の遅い飛び道具などは避けきれずに当たってしまうことが多々ある。飛び道具程度ならマシかもしれないが、やはりいきなり出すのは得策とはいえない。できるだけ安全に出せる状況を選んでいくようにしたい。

酔杯靠を安全に出せる状況とは、投げやC+Dでダウンさせた後や、けん制の遠距離立ちC、対空のしゃがみCを当てた後など。自分が有利な状況で使うと効果的だ。常に出しておくクセを付けよう。

比較的安全に酔杯靠を出せる。遠距離立ちCをキャンセルして出すのも悪くない。

遠距離立ちC→弱瓢箪撃を当てた後は、相手との間合いが離れるので……、

酔杯靠使用後なら、弱柳燐蓬莱が対空に。ヒット後は再度酔杯靠を出しておこう。

酔杯靠を使った状態での立ち回り

酔杯靠を出してからが、チンの真骨頂。中間距離のけん制には、遠距離立ちC→弱瓢箪撃を使うのがセオリーだが（空キャンセルで出すのも有効）、酔杯靠使用後は噴炎口も加えるといい。特に強は意外に当たりやすく威力も高いので、たまには交ぜていこう。

遠距離からの奇襲に使える回転的空突拳も、主力技の一つ。飛び道具の下をくぐって攻撃でき、ヒット時はスーパーキャンセル轟欄炎砲を狙える（連続ヒットする）。ガードされたときのリスクも小さいので、積極的に使うといいぞ。

接近戦になったら、弱轟炎招来・改を多用する。弱攻撃から連続技になるが、単体で出しても問題無い。最後の1段にガード弾き効果があるので反撃を受けにくく、パワーゲージが2本以上あればスーパーキャンセル強轟欄炎砲がガード不能連係となる。また、ヒット後は轟欄炎砲やC+D（↓酔杯靠）で追撃可能だ。重要なダメージ源となるのでどんどん使っていこう。

強轟欄炎砲を出せば、ガード不能連係の完成。ケズリ+轟欄炎砲で大ダメージだ。

弱轟炎招来・改は、最後の1段がガード弾き+スーパーキャンセル可能なので……、

連続技

①ジャンプC→近距離立ちC→キャンセル瓢箪撃

②弱轟炎招来・改→【轟欄炎砲】or【C+D（→酔杯靠）】

③回転的空突拳→スーパーキャンセル轟欄炎砲

BAO

対戦攻略

包（パオ）

遠距離戦キャラから一転、接近戦キャラに！ キャンセル可能な必殺技を駆使してトリッキーに攻め、相手を翻弄しよう。

Text：OYZ

空中戦を制して接近する

サイコボール（以下PB）アタックの射程が短くなったことで、自分から相手に近付く必要が生じた本作のパオ。通常技をしっかり使い分けて、的確な攻撃をしていきたい。

対空技は前作同様しゃがみCが使いやすい。また、パワーゲージがあるときはPBクラッシュ SPも強力だ。

跳び込みには判定の強いジャンプ↓+AやジャンプDを使う。本作はPBクラッシュ エアバウンドのリスクが小さいので（詳しくは後述）、ほかの空中技も活きてくる。後ろにも攻撃判定があるジャンプBでめくりを狙ったり、三角跳びを使うなどして、バリエーションを増やしていこう。

ジャンプDをひんぱんに落とされるようなら、空中からの接近法を変えた方がいい。

↓+Bをガードさせた後にキャンセルでエアバウンド。めくりになる場合があるぞ。

キャンセルを駆使しよう

本作では、条件付ながらさまざまな技がキャンセルできるようになった。特にPBクラッシュ エアバウンドは便利で、バウンドした瞬間ならどんな状況でも（ヒット、ガード、空振りに関わらず）特殊技や必殺技でキャンセルできる。このため、リスクの小さい奇襲技兼、連係の起点として使うことが可能だ。

たとえば、相手の目前でバウンドするように出し、キャンセルで↓+B（中段攻撃）や↓+D（下段攻撃）を出せば二択を迫れる。ケズリ狙いでPBアタックを出してもいいだろう。出すパターンも単発だけでなく、ジャンプ↓+Aキャンセルにしても面白い。

また、↓+B（空中必殺技と特殊技でキャンセル可能）をキャンセルしてPBクラッシュ エアバウンドを出せば、めくりになることもある。ただし、何らかの技でキャンセルしておかないと、当たり方によっては受け身後に反撃されてしまうことがあるので注意。自分と相手の左右が入れ替わっている場合が多いので、コマンドが左右位置の影響を受けない↓+Dでキャンセルするのがオススメだ。スキも小さいので、リスクをかなり軽減することができるぞ。

そのほか、PBクラッシュ ライズは上昇中のみ、空中必殺技でキャンセル可能。出始めから攻撃判定発生後まで無敵時間があるので（出した直後は無防備）、つぶされにくいという利点もある。

PBクラッシュ ライズでキャンセルすると、浮いた相手に連続ヒット。

さらにPBクラッシュ エアバウンドでキャンセルすると、5ヒットとなり大ダメージ。

画面端の相手に運よくPBクラッシュ エアバウンドがヒットした場合は……、

ゲー事典

チン補足：割り込みには強柳燐蓬莱やMAX轟欄炎砲を使おう。前者はヒット後にスーパーキャンセル轟欄炎砲も狙えるが、パワーゲージを2本消費するなら後者の方が効率がいい。

パオ補足：製品版ではPBアタックのスキが若干大きくなっており、前号で書いた画面端での連発も対処されやすくなっている。使い方には工夫が必要だ。

「S」の遺伝子を受け継ぐ者たち

『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』開発者インタビュー

誰もが抱くであろう、「『K.O.F.2001』は誰が作ったの?」という疑問に答えるべく、またSNK時代にはほとんど触れられなかった素顔に迫るべく、開発スタッフにインタビューを敢行!「S」の遺伝子を継ぐ者の声に耳を傾けよ!!

開発スタッフの真相に迫る!!

——まず、みなさんが『K.O.F.2001』で担当されたお仕事と、これまでに関わった作品をお教えください。

山崎 フロントキャラ(対戦画面中のキャラクグラフィック)デザイン担当の山崎です。デビュー作は『トップハンター』で、『K.O.F.』シリーズには『94』から関わっています。フロントキャラデザインとしては、『96』からボス系のキャラを中心に担当していました。

演出担当の野中です。キャライラストとデモ全般を手掛けました。『リアルバウト餓狼伝説』の時にSNKへ入社しまして、それ以来「餓狼」チームで『MOW』までデモを担当していました。

主にゲームシステム周りの企画を担当した秦といいます。僕は、根本の部分から開発に携わったのは今回が初めてなんです。今までは開発支援、簡単にいうとご意見番みたいな形で、SNKブランドのお手伝いをさせていただいてました。『K.O.F.』シリーズの中では、『98』と『99』に関わっています。

——今回は別会社での開発ということで、ブランドとしてSNKとは違う部分があったと思うのですが、その辺りでの違いは感じられていましたか?現場の雰囲気などはどうだったのでしょうか?

山崎 イオリスさんとの共同開発ということで、コミュニケーションなどで厳しい部分はありましたが、基本的にやっていたことは今まで通りです。ただ、違う環境で作ることになったおかげで、開発の各セクションがより親密になっていました。今までだったら話すことのないようなポジションの人ともやり取りしたり、システムを決めるにしても、飲み会で雑談しながら決めて、次の日に検証してみたり……。上下間が近かったので、楽しい雰囲気で作業することができました。そういう点では、よりよくなったという感じですね。

先程言った通り僕は開発作業が初めてだったので、どう変わったかは分からないんですが、SNK時代と違うと感じたのは、イオリスさんを通して、韓国のユーザーさんの意見が入ってきていたことです。日本のユーザーとは違った新鮮な意見を聞くことができたので、その点はよかったんじゃないかと思います。

——そのほかに、イオリス社との共同作業による影響はありましたか?

山崎 実際の開発にもイオリスさんの方に参加していただいたんですが、混乱はほとんどありませんでした。言葉が通じにくい部分はあれど、実際にはすごくいい人たちばかりだったので。

——開発スタッフの派遣以外に、イオリス社からの注文、たとえばゲーム内容やキャラに関するリクエストはあったのですか?

山崎 メイ・リーがそうですね。テコンドー使いの女性キャラをどうしても入れてほしいというリクエストを受けました。ただ、キャラのデザイン面に関しては、「『K.O.F.』の雰囲気を壊さない、カッコイイキャラをお願いします」という感じで、ほとんどこちらに任せていただけました。

夢の中のキ○コがドリルな鉄○に!?

——では新キャラについてお願いします。まず、K9999はどういった経緯で?

山崎 当初、ネスツチームには「生きていた」ということでクリザリットを入れていたんです。ただ、どうせなら新キャラを入れた方がユーザーも喜ぶだろう、ということで後半になって急きょ、ネスツに9999体目の失敗作、失敗作じゃないですね(笑)。K9999が生まれました。

——デザインに関しては?

山崎 実は僕、キャラが夢に出てくることがあるんです。「ワシを出せ〜」みたいに(笑)。夢の内容を忘れないよう、枕元にノートを置いているんですが、朝起きたときにそこでK9999と出会って(笑)。すぐに会社で検討し、Kのライバル的なキャラとして登場させることになりました。

K'自体、京と比べてしまうとどうしてもイメージが暗く地味な存在なので、K'を盛り上げるような、対局に位置する新キャラを出そう、というのが元々のコンセプトです。始めはボト○スのキ○コみたいなカッコイイキャラだったんですが、担当デザイナーに任せた時点で、何をどう思ったかAK○RAの鉄○みたいになってきてしまい、そのままいっちゃったわけです。

秦 技的には従来の「K.O.F.」に無いタイプのキャラを入れたかったので、必殺技は数が少なく分かりやすいが、通常技はクセがある、というコンセプトで作りました。

——腕は最初からあんな感じだったんですか?

秦 あれは担当デザイナーの強い要望で(笑)。

——ドリル好き、ということでいいんでしょうか?(笑)

山崎 僕たちも見てびっくりしましたよ。「うそ〜ん」って(笑)。まあ、K9999自体がネスツに改造されているから何でもアリ、ということであんな風になりました。

クーラのお守り兼ストーリー盛り上げ役

——フォクシーはクーラのストライカーとして前作に出ていましたが?

山崎 フォクシーはすんなり採用が決まりました。去年から出ているのでユーザーにすぐなじんでもらえそうなこと、ネスツ編完結にふさわしいストーリーの盛り上げができそうなこと、武器を持っているのでトリッキーな動きができそうなことなど、好条件が重なっていたので、すぐに作業へ入ってもらいました。

ダイアナが出なかったのはフォクシーと似た攻撃になってしまうからです。また、僕たちの中では、ネスツの役職はダイアナの方が上なんです。部長と次長みたいな(笑)。来年もあったら出すかもしれないですが、クーラの保護者なので基本的にはNGです。

秦 技的な部分ですが、基本的には今までの「K.O.F.」に乗っているんですが、かみ砕けば違うことができるキャラを目指しました。従来通りの戦法でも闘えますし、技の奥の方を追及すれば、また違う闘い方もできます。

2年越しの想いがついに実現!!

——アンヘルはまた一風変わったキャラですが?

山崎 案自体は2年ぐらい前から出ていて、担当者が毎年新キャラ候補に出してはボツになっていたキャラです(笑)。

——ネスツ編に関わる形で考えられていたんですか?

山崎 いえ、そうではなく露出の多い関節技などを決められる女性キャラ、というデザイン面の設定だけです。2年前はもっとグラマーな大人の女性だったと聞いていますが、今年は雰囲気を変えていこうということで、初期設定とはだいぶ違ったものになりました。それでも、デザイナーの中ではきっちりとイメージができていたみたいでトリッキーで扱いは難しいけれど、連続技などを身に付けたらかなり強いキャラにしよう、ということになりました。

秦 アンヘルに関しては、デザイナーの意気込みをすごく感じたんです。ですから、今までの2D格闘ゲームには絶対に居ないキャラを作らないとだめだと思い、3D格闘ゲームに近いキャラにしようということになりました。そこがアンチェインの起源にもなっているんです。ただ、それを単にボタンを押すだけで出るようにすると、「K.O.F.」ではなくなりますので、「K.O.F.」の中に収まりつつ3Dっぽい闘い方ができるキャラにしました。トリッキーで扱いは難しいですが、担当デザイナーさんの意気込みぐらいアンヘルを好きになって、使いこなしてくれれば、得られるものは絶対にありますよ!

(株)ブレッツァソフト
開発部 第2開発課
山崎 力/チーフデザイナー
野中 薫/チーフデザイナー
秦 稔之/メインプランナー

韓国の流行はド根○ガエル?

——メイ・リーはイオリス社のリクエストということですが、あの容姿はどこから?

山崎 キャラのデザインを考える上で、向こう(韓国)でどういったアニメがはやっているかなど、ビデオや雑誌で検証したんです。その結果、ああいったデザインに……(笑)。

——ああいったものが向こうではやっているんですか?

山崎 そうですね。向こうではちょっとずつブームが来ているみたいです。僕たちが80年代に見ていた、仮○ライダーやゲッ○ーロボに似た番組が放送されていますし、戦隊ものもはやっているらしいので、その辺りの要素を取り込んだキャラの方が、親近感がわくのではないかと。それに、韓国チームは女性が一人も出ていなかったので、ちょうどよかったんです。その辺りはイオリスさんの作戦通りといえば作戦通りですね。

担当した僕自身、最初は「こんなのでいいの?」と思いながらも、後半はすごく楽しくなってきました。今までの「K.O.F.」キャラも、大体そんなように生まれてきてますね。でたらめみたいな感じで作っていきながら、だんだん盛り上がってきて、後半カッコよく仕上げるというのが、「K.O.F.」のキャラ作りのだいご味です。

——二種類のモードは「K.O.F.」では珍しいですよね。

秦 ジョン・フーンの代わりに出場するということで、基本的な部分は「完全版ジョン・フーン」がコンセプトです。

——2キャラ分に近い量の技とグラフィックがあって、かなり大変だったのでは?

山崎 それはありました。グラフィックも「何枚描かせるんだ」というぐらいで。「絶対に容量がオーバーするよ」と言っていたんですけど、初めて一人で仕事を任されることになったプランナーの意気込みに押されて。ただ、やはり不慣れな部分があって、ヒーローモードは派手な攻撃で行こうといっていたわりには、地味な感じになってしまいました。来年も「K.O.F.」があってメイ・リーが出る場合には、改良して魅力を引き出していきたいところですね。

——本日はお忙しいところありがとうございました。

(敬称略)

今回掲載分は一部に過ぎない。

完全版のインタビューはムックに掲載!!

詳しくはP118にて

読者が作るKOF投稿ページ「KOFッ子ソロリティ」がリニューアル！　ストライカー王朝「KOFッ子キングダム」として、MVS大陸に名乗りをあげたぞ。最新作『KOF2001』を中心に、シリーズの投稿を受け付けていくので、これからもよろしく！　KOFへの愛が王国のビザ。愛があればラブイズオーケーである！　A-HA！

Text：福田桐太郎

新装開国記念！　KOFッ子宮廷画SP

（福岡県　三葉ジュエルさん）
☆速攻で分裂しそうな団体だTEAM庵2001……。

（埼玉県　マルミさん）
☆本場の肉饅頭はあれぐらいデカイらしい。マジ。

（静岡県　ココロザシノさん）
☆クリスマスホムをてめえらに。ちとデケぇクラッカーだが受け取りな。

（山口県　喜多和恭さん）
☆夏には間に合わなかったけど、KOF完全大復活。みんな信じてました！

（福岡県　たかおか勝己さん）
☆VIVA復活！……「このおっちゃん、新キャラ？」とか言う人いないよね!?

（福岡県　ゆずはりんさん）
☆人気チームなのになーぜ～。イオリス社に届け、僕らの思い。

（京都府　ほわいとさん）
☆マニアックストライカーでの登場に期待か!?『風雲ST』海外人気あるのにー。

（神奈川県　みの虫さん）
☆コリコリって何さ!? 各人冬休みの宿題にしよう。

（東京都　矢吹伝らいくさん）
☆お、ほのぼの竜。今年もマイチームでがんばっていきましょ。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆倉長さんのKOFポリシー。「キングのいるチームをノーエディットで使うこと！」

（福岡県　げじなさん）
☆男女比1：3のチームはシリーズ初出。期待だ（何を？）。

（新潟県　小笠原あくさん）
☆彼がホントのミスタードリラー。というツッコミは却下。

（京都府　佐々岡ウィップ狂ゆりのさん）
☆早くも煩悩全開なティームをば組みおって！　ショートボボ武王に任命。

（東京都　楠田なりゆきさん）
☆ジョンさんは僕らの心の中に……。バイキュー～。

（福岡県　夕月一王さんとシノツミムクイさんの合作）
☆世界最大の暴力機関ネスツ。そんなトコでもさまざまな愛のカタチがあるようです。

（茨城県　エノケンさん）
☆大胆イメージチェンジのアテナ嬢。プレイヤーの見解やいかに？

つっこみ肝臓打ち メイ・リー劇

「KOF」新参入キャラで最多投稿であったメイ・リーをチェキ！　メイ・リー多くてメイり（参り）ましたー、ごっ寒！

（福岡県　服部瞬蔵さん）
☆つっこみボディ打ちがリバーにヒット！　チアノーゼ寸前だよヒロシ！

（埼玉県　四月一日進さん）
☆新番組「ヒロコス☆メイっぺ」のお時間です。今日はキカ●ダー、いい！

（山口県　里見チサキさん）
☆来たぜ来たぜ曲者揃い！　秘密（にしてないが）結社ネスツティーム！

発売は2002年1月1日に決定！
新キャラの画面写真を本邦初公開！

葉花萌所属「KOF EX」主人公チームプロローグ

鈍色に曇った空が、雑多で不健康そうな　薄汚れた町を圧している。少しがたついた窓枠に腰かけ、草薙京はぼんやりとその町並みを見つめていた。

と、そこへ大股で階段を駆け上がってくる元気のいい足音が聞こえてきた。

「　おーい、生きてるー？」

大きな紙袋を抱えて部屋に入ってきたのは、京と同様、この町には今ひとつ馴染まない純日本風の顔立ちをした少女だった。ただ、その表情に大和撫子にはない快活さがあるのは、脱色して金色に仕上げた髪のせいだろうか。京は少女を一瞥をくれて小さく舌打ちした。

「ヒトのウチに入ってくる時にはまずノックするのが常識じゃねえのか、おい？」

「あ、ナニよ、その言い方？　せっかく食べるもの持ってきてあげたのに……。そもそもこの部屋を探してあげたのは誰だっけ？」

少女がそう切り返すと、京はふてくされたように鼻を鳴らして口を閉ざした。

「相変わらず愛想ないわねー」

溜息混じりに肩をすくめた少女は、紙袋を置いたテーブルの上に真っ白な封筒があるのに気付き、何気なくそれを手に取った。

「何なの、これ？」

「あっ……待て、こら、おまえ！」

少女が勝手に封筒を開けようとしているのに気付いた京は、慌ててそれを止めようとしたが、彼女が中身を引きずり出して一読するほうが早い。ほどなくして顔を上げた少女は、少し興奮したように言った。

「……これってもしかして、キング・オブ・ファイターズの招待状じゃないの!?」

「……まあな」

少女から目をそらし、京は苦々しげにうなずいた。

「　ったく、いったいどうやって俺の居場所を突き止めて、毎度毎度そんなモン送ってきやがるんだか……」

「そんなことどうだっていいじゃない。これがあれば出場できるんでしょ？　やった、ラッキー！」

浮かない顔をしている京をよそに、少女は無邪気にはしゃいでいる。京は大袈裟に嘆息して前髪をかき上げた。

「おまえ……前もそんなようなこといってたけど、本気で出るつもりなのか？」

「当たり前でしょ？　異種格闘技大会の最高峰、キング・オブ・ファイターズ！　前々から出てみたいと思ってたのよ。その招待状がこうして京くんのトコに届いたんだもん、このチャンスを逃す手はないじゃない？」

「おまえが考えてるほど甘いトーナメントじゃねえんだぞ、アレは？」

「別に甘く見てなんかいないわよ。――だいたい、わたしの実力には京くんだって一目置いてるでしょ？」

「置いてねえよ。……ま、女にしてはわりとやるほうだけどな」

「素直じゃないわねー。とにかく、出場するにはメンバーを揃えなきゃいけないんだし、だからわたしが一緒に出てあげるってば！」

「ナニ勝手に決めてんだよ」

京は溜息混じりに苦笑したが、しかし、彼女を強く突っぱねることはできなかった。ストリートファイトで食うや食わずのその日暮らしをしていた京のためにこの安アパートを探し、何くれとなく世話をしてくれたのはこの少女――葉花萌である。お嬢さまの気まぐれだと分かっていても、そういう恩がある以上、京のほうが立場は弱い。

「――何かねー、放っておけないのよ、京くんて」

「何だよ、それ？　俺に惚れたか？　いっとくがな、俺には日本に――」

「バカ、違うわよ」

京の顔面に、萌が買ってきたホットドッグが飛んでくる。それを受け止めてもそもそとかじりながら、京は、いつになく神妙な萌の顔を見て首をかしげた。

「何かこう……初めて京くんを見た時にね、びびっと来るものがあったのよ。初めて会った気がしなくて……」

「初めて会った気がしない、か……」

それは京も感じていたことだった。だが、それはただ単に、異邦の地で同じ日本語を喋る人間と知り合ったことから来る錯覚だと考えていた。もし以前どこかで萌と会っていたなら、いささか自己中心的なこの快活な少女のことを忘れることなどまずありえないだろう。

と、二人が揃って口を閉ざした束の間の沈黙に割り込むようにして、戸口のほうから若い男の声が飛んできた。

「おやおや、ひょっとして邪魔しちゃったかな？」

「紅丸……！」

「よう、元気そうだな、京！」

開けっ放しのドアに寄りかかり、京に向かって陽気にウインクしていたのは、かつて同じチームで京と共にKOFを闘ってきた天才シューター、二階堂紅丸だった。

「よく来たな、紅丸！」

「よく来たなじゃないっての。人を呼びつけるのはいいが、それならそれで駅まで迎えにくるぐらいしろよ。おかげでエラく態度の悪いタクシーに乗るハメになっちまったぜ」

「そりゃ当然だ。このへんにゃお上品なタクシーなんざそもそもいねえからな」

お互いの実力を確かめ合うかのように、京と紅丸は握手の代わりに拳を軽く叩き合わせた。そんな二人をじっと横目に見つめていた萌が、わざとらしい咳払いをひとつして、男たちの目を自分に向けさせる。

「京くん、紹介くらいしてくれてもいいんじゃないの？　同じチームの仲間として」

「同じチーム？」

それを聞いた紅丸は、久しぶりに再会したはずの京を無造作に押しのけ、いかにもといったハンサムスマイルを浮かべて萌に歩み寄った。

「三人目はまだ決まってないって聞いてたんだが……きみが俺たちとチームを組むって？　本当に？」

「あら、もしかしてわたしの実力を疑ってるわけ？」

「とんでもない、女性だから弱いだなんて決めつけるのは頭の悪い男のすることだよ。美しい女性は歓迎する。その上強くて頼りになるなら大歓迎さ。――俺は二階堂紅丸。よろしくお嬢さん」

「わたしの名前は葉花萌、一応日本人よ。こちらこそよろしくね、紅丸さん」

「萌ちゃんか……いいねえ、今年の大会は華やかになりそうだ」

「ホント変わってねえな、おまえ……」

相変わらず女性にはマメな紅丸を見やり、京は呆れたように溜息をもらした。だが、そんな紅丸が傍らにいると、いよいよKOFが始まるのだという実感が湧いてくる。本格的な闘いから長く遠ざかっていた京にとって、それは、軽い緊張と、それをはるかに上回る心地よい昂揚感をもたらしてくれた。

そして同時に、今度の大会でもあの男との邂逅が待っているに違いないと、さしたる根拠も無しに京はそう直感していた。

「俺が生きてここにいるってことは、あの野郎もそう簡単にくたばっちゃいねえはずだが……。ああ、そういや　」

それもある意味では紅丸の才能の一つなのかもしれないが、すでに紅丸と萌は昔からの知り合いのように打ち解けて他愛ないお喋りをしている。ほがらかによく笑う萌をぼんやりと見つめ、京はぽつりとひとりごちた。

「――あいつと初めて会った時も、やっぱそう感じたっけ……こいつとは何かある、初めて会った気がしないって……」

京様ファン必見！　京率いる主人公チームの新メンバー・葉花萌ちゃんを徹底解剖するぞ。

時間軸上で『KOF'99』の後に位置する『KOF EX』。ネスツから脱出し、その日暮らしの生活をしていた京の世話をしたのが誰あろう、萌つんなのだ！

（はばな もえ）
葉花 萌
18歳
学生
截拳道＋古武術
アメリカ
千葉麗子

アメリカで生まれ育っているが両親は共に日本人。曾祖父が渡米。それ以来、葉花家はアメリカに住んでいる。他人には教えないものの、代々古武術を伝授しており萌も祖父から古武術を軽く習っている。

なんと、CVは千葉麗子さんが担当。真サムのチャムチャムなど、NEOGEOっ子にはお馴染みだよね！　チャムチャムファンは彼女が転生したものとして、チバレイ萌つんを使うがいいだろう。ブーメランは使わないけど。

「やっちゃってください」がラルフの自由を奪う。京とのタッグは強烈だ！

モーションからオラオラ爆裂拳が放たれることが予想される。尻無し希望。

これはヴァルキリーショットのようだ。彼女がストライカーだけなんて……。

この爺ちゃんも『2000』版と変わらない感じのストライカー予備動作である。

ちょうアッパーで萌つんを迎撃。ヒロインの座は渡さないッチとばかりに。

アイドルマニアのジョンも、ここでは健在。自慢の足技がケンスウを強襲！

『THE KING OF FIGHTERS EX～NEO BLOOD～』
2002年1月1日（火）・元日発売！
予価：5,800円
（KOF仕様GBAハードセット価格：15,600円）

同時発売
GBA KOF仕様クリアブラックハードセット

京、俺の超必殺技もハイクオリティな完成度！

『KOF EX ～NEO BLOOD～』
Coming Soon!

対空系の技だろうか？　桜の花弁を纏いながら……。

一気にフライハイ！　花の妖精もビックリだ！

左はサマーソルトキックを放つ「燕飛」、右はおそらく突進系であろう「外袖」。幅広いタクティクスが見込めそうな、一見するとスタンダードなキャラクターである。萌えたでしょ？

業界初！トレーディングカード使用のサッカーゲームが登場！

『ダービーオーナーズクラブ（以下DOC）』が競走馬育成シミュレーションだとすると、このゲームは「サッカーチーム育成シミュレーション」。ゲームの外観はまさに「DOC」のサッカー版なのだが、そこにはいくつもの新システムとアーケードゲームならではの新しい遊びが秘められている。まずは、注目すべきその特徴から見ていこう。

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002

これが驚愕の6大特徴だ！

- 実在のサッカー選手がプリントされた専用トレーディングカードを使用。
- 登場するのは、セリエAの18チーム。総勢300人以上のトッププレイヤー。
- プレイフィールドにトレーディングカード（選手カード）を配置し、フォーメーション操作を行なう。
- ゲームプレイヤーはチームの監督となって選手に指示。
- ICカードによるチームの育成と保存。
- 1プレイ終了ごとに、選手カードが1枚払い出される。

これらのフィーチャーによって試合を進めていく、サッカー（チーム育成）ゲームなのだ。「トレカの配置？ ICカード？」など想像がつかないかもしれないので、これらを頭に入れつつ、次に遊び方の説明をしていこう。

タイトル：ワールドクラブ チャンピオン フットボール セリエA 2001-2002
メーカー：ヒットメーカー／セガ
ジャンル：スポーツ
使用基板：NAOMI
稼働時期：2002年春稼働予定

これが「チャンピオン フットボール」の遊び方だ！

設定できるのはデザインとカラー（シャツ、パンツ、ソックス）の色など

プレイフィールドに選手カードを並べていく

登録された選手は配置とともに選手リストに加えられていく

2 チームの作成

実際のゲーム機（サテライト席）につき、初回プレイ時はチームの作成を行なう。ここで設定できることは、

- チームのホームタウン（所在地）
- チーム名
- ユニフォーム（デザインやカラー、ソックス色など）
- チームエンブレム
- 選手登録

ホームタウンからエンブレム決定まではゲーム画面上で行なうが、特徴的なのが選手登録だ。先ほど購入した選手カード（11枚）をプレイフィールドに並べることにより登録が行なわれていく。この選手カードをプレイフィールドに配置することで、それらの選手カードがどのポジションがリアルタイムにゲーム画面に表示されていくのだ。実は、この選手カードはただ並べて眺めるモノではなく、プレイフィールドが選手のカードを感知するようになっている。アナログ感覚あふれる新入力デバイス（？）などと従来の言葉では形容しがたい仕組み……それがこのゲームのすごさでもある。なお、登録できるのは1枚のICカードにつき1チーム（16人）だけということも覚えておこう。すべての登録が済んだらゲーム開始だ。

1 スターターパックの購入

まずスターターパックをベンダーで購入しよう。このスターターパックには、選手カードが11枚、クラブチームの記録用ICカード1枚が入っている。これを購入しないと遊べないので注意。選手カードには、最初からある程度のフォーメーションを組めるよう、フォワード（FW）、ミッドフィールダー（MF）、ディフェンダー（DF）、ゴールキーパー（GK）などが入っている。

ゲー事典 気になるプレイ料金だが、これはまだ未定。「けど、最初にカードを都合12枚もセットで買うんでしょ？」という心配ももっともだ。この各種カードだが、ICカードはVF-NETと同じようなちょっとブ厚いプラスチックのカードだが、選手カードは一般的なトレーディングカードと同じ紙質のモノ。なので、スターターパックが何千円もしてしまうなんてことはないだろう。

3 まずは「練習」から

「ゲームのサイクルは「練習」と「試合」だ。ひとまず選手カードをプレイフィールドに並べる。先ほどの登録の続きの場合もあると思われるが、そのままでよければ選手カードを動かす必要はない。ここで行なわれる練習メニューは、攻撃・守備・戦術のほか、セットプレイやコンセプト練習などがある。また、この練習によってチームが成長していくことになるが、ここで成長するのはプレイフィールドに並べた選手のみだということ。

4 試合開始

練習をこなすと試合モードに進む。サテライト席の誰かと対戦することになる。また、サテライト席に誰もいない場合は、コンピュータとの対戦となる。試合はプレイヤーが操作を行なわなくても選手が勝手に試合を進めていく。どんな展開になるかは、選手のスキルやチームの能力しだい。プレイヤーはあくまでチーム監督なので、アクション性のある操作はほとんど行なわない。しかし、ただ見ているだけではなく、いくつかの指示が出せる。

- ●シュート／キーパー（専用ボタン）
- ●戦術指示［センター突破やカウンターなど、いくつかのバリエーション］（カーソルボタン）
- ●フォーメーションチェンジ／選手交代（選手カード）

シュートやキーパーへの操作は、専用ボタンを使って行なう。これは得失点に関わる大事なアクションなので、ボールを所持している選手に対する唯一のリアルタイム操作だ。

また、戦術指示に関してはチーム全体の指針なので、特に個々の選手を操作するわけではない。

そして、何よりも特徴的なのがフォーメーションチェンジと選手交代。ここで選手カードを使ったこのゲーム独自の操作となる。試合中は、戦況に応じて攻め込んだり守りに徹したり、若干のフォーメーションチェンジを行ないたくなる。それにはプレイフィールドに置いた選手カードを動かすことにより、守備位置を変えることができる。ただし、この操作でパスを取りにいったり、ドリブルしたりなどは不可能。あくまで監督の指示だ。「もっと上がれ！」とか「中盤を厚くしろ！」などの声に変わるものと思ってもらえばいいだろう。

また、仮に11人以上の選手カードを持っている場合、それは補欠フィールドに配置しておける。この補欠の選手カードをプレイフィールドの選手と入れ替えることによってゲーム画面の選手も交代されることになる。

試合前または試合中にも、独自のフォーメーションを組むことができる。

プレイ視点は縦や横、またTV風など3種類の切り替えが可能だ。

5 前半終了～ハーフタイム

前半戦が終了するとハーフタイムになる。ここではロッカールームで選手にアドバイスできる。この指示が後半戦にも影響する。前半戦の反省点を活かし、どのような指示で後半戦に臨むかも監督の采配というわけだ。

後半戦終了～ゲーム終了

後半戦が終了すると試合結果が出る。その結果によってポイントなどが加減されチームのランクが変化する。このランクがあがるほど、より格の高いタイトル戦に出場することができるのだ。

ゲームが終わると、筐体右側のスロットからは自分のチームデータが保存されたICカードを取り出すことができる。また左側のスロットからは、包装された選手カードが1枚払い出される。1ゲーム行なうごとに必ず選手カードが1枚得られるのだ。忘れずに持って帰ろう。ただし、どんな選手のカードが出てくるかは開けてからのお楽しみ。フォワードが2人しかいない（いわゆる2トップ）フォーメーションしかできなかったが、これにより3トップにできるかもしれない。「インザーギだぜ！」かもしれないし、2人もいらない「キーパーかよ！」かもしれない。中にはレアカードも存在するので、試合の結果に関わらず最後まで楽しみがあるのだ。

このカードは次のゲームから自分のチームに選手登録でき、先発メンバーにするもよし交代要員として補欠選手にするもよし。なお、1枚のICカードに登録できる選手数は16名まで。このあたり、選手カードを入手することにチーム作りの悩みも多くなるはずだ。

カードのトレードと育成を楽しもう！

ここまで読んでも「サッカーってよく分からないし、選手にも詳しくないし……」と嘆いている人もいるだろう。だが心配ご無用。このゲームは選手カードという重要な要素がある。まずはこのカードを買ってみてほしい。そこには選手のパラメータや図説された守備範囲、特徴などの豆知識が記されており、フォーメーションの参考にもなる。つまり、カードを眺めているだけでサッカーに詳しくなり、チーム編成を考えられるようになってくる。当然、選手に対する知識も増え、愛着も湧いてくる。友達同士でカードを交換しあったり、増やしてくことにより選手やフォーメーションのバリエーションも自然にできてくる。そして、自分のチームを育てていく要素により、どんどん深みにはまっていくことになるだろう。

ゲーム発売は、2002年の春とのこと。従来のアーケードゲームの遊び方とは一線を画する楽しみを心待ちにしたい。

タイトルに「2001-2002」とあるように、選手データは前シーズンと今シーズンのもの。中田で例えるとデータ（パラメータ）はローマ時代のものだが、カードの所属チームはパルマになっている。さらに、成長により増減したパラメータは、ICカードに記録されるので、強いプレイヤーから選手カードだけ譲り受けても同じ強さを発揮できるわけではないのだ。

異形のゲームシステムを把握せよ！

斑鳩

IKARUGA™

「斑鳩　IKARUGA」
稼働時期：12月20日
ジャンル：縦スクロールシューティング
メーカー：トレジャー
使用基板：NAOMI（GD-ROM）

ついに発売のときを迎えた、トレジャー＆シューティングファン期待の「斑鳩」。今回は、これまでの復習も兼ねて、基本操作から各種システムの細部に至るまで徹底解説！　ありきたりなシューティングゲームではないだけに、初プレイ前にみっちり予習しておくべし。

Text：RED

※画面写真および記事内容は開発中のものです

自機の移動　ショット　属性変更

基本操作

8方向レバーで自機の移動、Aボタンでショット、Bボタンで自機の属性変更を行なう。
A＋B同時押しで、ゲージを消費する特殊攻撃「力の解放」を使用することができる。

A ショット

押しっぱなしにすると、ツインショットがフルオートで連射される。ただし、ボタンを押した直後は必ずシングルショットが1発出るようになっている（ボタンを連打すれば、シングルショットを連射することも可能）。このシングルショットは、チェーンボーナス目的で狙った色の敵を精密狙撃する際に使用していく。

ボタン連打

ボタン押しっぱなし

シングルショットは、こんな場面での狙い撃ち用。

B 属性の変更

ボタンを押すごとに、自機の属性を白から黒、またはその逆に切り替えることができる。回数などの制限は一切無い。属性の変更は一瞬で行なわれるが、その瞬間（約0.25秒）は、自機が無属性の状態となってしまう。当然、その間は「属性効果」も発揮されないので、属性変更は状況をよく見て行なう必要がある。

白属性

黒属性

このような場面は、的確な属性変更が要求される。

A＋B 同時押し 力の解放

属性効果により敵弾を吸収（詳しくは後述）すると、画面下に表示されている「力の解放」ゲージがたまっていく。このゲージが1目盛り以上ある状態でA＋Bを同時に押すと「力の解放」が発動。敵機を追尾するホーミングレーザーが、ゲージ量に応じて1～12発一斉に発射される。いわゆる「ボンバー」的な兵器とは違い、無敵時間などは存在しないので注意。

このホーミングレーザーは、ショットを通さない障害物を貫通する性質があり、地形越しに敵を撃つことも可能。攻撃力が高く、広範囲を一瞬で攻撃できるため非常に強力な攻撃手段だが、任意の敵を正確に狙いにくいのが欠点。このため、白と黒、両方の敵機が出現する場面で適当に撃つと、チェーンコンボが切れる原因になりやすい。使用するポイントをパターン化したい。

ホーミングレーザー1発の攻撃力は、ショット10発分に相当する。ボスや中～大型の敵機など、耐久力の高い敵に対する攻撃手段として効果的だ。

地形を貫通するという性能は、非常に重要な要素となる。ショットで直接撃つことが難しい敵配置は少なくないが、そんな場面も「力の解放」を使えば簡単に処理できる。

「力の解放」は、発射した時点でストックしていたゲージをすべて使い切ってしまう。ゲージをフルにストックした状態で、3発だけホーミングレーザーを撃つ、といったことはできない。なお、ミスした場合はゲージストックがゼロになってしまう。

ゲームモードについて

まず最初に、EASY、NORMAL、HARD

「力の解放」補足：「斑鳩」の操作系は2ボタンが標準仕様だが、[illegible]
ボタンのお店があったら[illegible]

敵機と敵弾の属性

属性効果

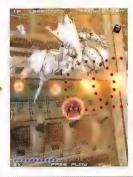
自機やショットはもちろん、敵機と敵弾にも例外なく白か黒の属性が設定されており、「属性効果」と呼ばれるさまざまな現象を引き起こす。「属性効果」はプレイヤーにとって「もろ刃の剣」であり、きちんと理解してうまく利用できれば、戦いを有利に進めることが可能となる。

属性効果①
敵弾の吸収

本作では、自機と同属性の敵弾に接触してもミスにはならないばかりか、吸収して「力の解放」ゲージに変換することが可能。ミスになるのは、逆属性の敵弾や地形への接触、敵機本体（属性を問わず）に体当たりされた場合のみである。レーザー系やホーミング弾などの特殊攻撃も、同属性であれば吸収することができる。自機と同属性の攻撃まで避けているようでは、上達は難しい。慣れるまで恐いかもしれないが、同属性の弾は積極的に回収するぐらいの感覚でプレイしよう。

なお、敵弾を吸収すると、1発あたり100点が加算される。限界を目指すスコアラーには見逃せない稼ぎ要素だろう。

弾よけの負担を軽減！

ステージ1ボスの炸裂する手榴弾攻撃は、白と黒が交互に来る。自機属性を手りゅう弾の属性に合わせて切り替えていけば、手りゅう弾からの炸裂弾を避ける必要はない。

このような極太レーザーを撃つ敵は少なくない。このタイプのレーザーは、接触すると自機が「押されて」しまい、操作が難しくなる。逆属性の敵弾や地形に押しつけられてミスするケースが多いので注意すること。

ボス戦での効果は絶大！

この写真の敵機のように、やや耐久力が高くて素早く逃げてしまう敵は、逆属性で撃とう

耐久力が低いザコの場合、同属性で破壊して撃ち返し弾でゲージを稼ぐのも一つの作戦だ

敵機と逆属性での「力の解放」は、ステージボスをはじめとする大型の敵機に大きな効果を発揮する。「力の解放」発射時の一瞬だけ逆属性にすればいいので、逆属性のショットで撃ち込み続けるより、はるかに安全だ。

属性効果②
ダメージ効率の変化

逆属性で敵機を攻撃すると、同属性で攻撃した場合の半分の撃ち込み量で破壊することが可能。耐久力の高い敵を素早く破壊できる。当然、この効果は「力の解放」にも適応される。逆属性で敵機と対峙した場合、ターゲットからの攻撃は避けなくてはならないが、それでも、逆属性で耐久力の高い敵を素早く破壊すべきシーンは非常に多いといえる。

なお、本作では基本的に敵の「破壊点」が存在せず、敵機を破壊しても「撃ち込み点」と「チェーンボーナス」しか入らない。撃ち込み点にも属性効果は影響しており、逆属性時は撃ち込み点が2倍になる（1発あたり40点）。

属性効果③
撃ち返し弾の発生

本作には「撃ち返し弾」～破壊された敵が消滅する際に弾を撃つ現象～が存在するのだが、その発生条件は選択したゲームモードによって全く異なる。まず、EASYモードの場合、撃ち返し弾は一切発生しない。NORMALモードの場合は、同属性で敵機を破壊した場合のみ発生。HARDモードの場合は、属性に関係なく、破壊した敵機すべてが撃ち返し弾を撃ってくる。撃ち返し弾にも属性はあり、発生源となった敵機の属性に準じている。撃ち返し弾の存在は、状況によっては当然危険だが、場合によっては「力の解放」ゲージをためるために、積極的に利用すべき現象でもある。

同属性で敵機を破壊すると、多量の撃ち返し弾が発生。その属性は破壊した敵機と同じ。

NORMALモードの場合、ヘタに属性を変更しなければ、撃ち返し弾でミスすることはない

CAUTION!!

NORMALモードで最もありがちなミスのパターンは、同属性で敵機を破壊した後、撃ち返し弾が発生しているにも関わらず、全く無警戒で属性変更してしまい、撃ち返し弾をくらう、というもの。十分注意すること。

稼ぎフィーチャー

300万点で1回目、以降500万点獲得するごとに残機が増えるエブリエクステンド制を持つ本作。クリア重視でプレイするにしても、残機を増やすため、無理しない程度に稼ぎを意識してプレイすることをオススメしたい。ここでは、ベースとなる三つの稼ぎフィーチャーを解説。

チェーンコンボ

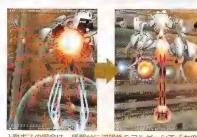
同じ属性の敵を続けて3機破壊するごとに、チェーンボーナスが加算される。最初は100点だが、連続で成功させると倍々に上がっていき、最高25600点になる。本作最大の稼ぎフィーチャーだ。

チェーンステータスに注目!!

チェーンボーナスは黒→黒→黒→白→白→白～のように、3機ごとが同色であれば成立するのがポイント。必ずしも、同色のみを狙ってチェーンをつなぐ必要はないのだ。ここで注目してほしいのが、画面左上のチェーンステータス表示。その時点で、どちらの属性を何機撃っているか、チェーンコンボの継続状況が一目瞭然。迷ったらすぐに確認しよう。

チェーンコンボを狙うためには、敵機の出現パターンを覚え、撃ち方を完全にパターン化する必要がある。しかし、ある程度つなぐだけでも、かなりのスコアを稼げるので、初心者も無理しない程度に狙うことをオススメしたい。

タイムアタック

ボス戦では画面右上にタイマーが表示され、ステージクリア時に残タイム×1万点のタイムボーナスとなる。逆属性での攻撃を駆使して、1秒でも早く破壊するのだ。

1面ボスの場合は、盾部分に逆属性&フルゲージで「力の解放」を1回使い、それ以外は逆属性のショットでひたすら撃ち込んでいけば、かなり早く破壊することができる。

敵機出現数の変化

本作では、特定の敵機を素早く破壊することによって、通常出現しない敵機が追加出現するポイントが多数設定されている。俗に「早回し」や「キャラ回し」と呼ばれる現象で、稼ぎに大きく影響する要素だ。

1面終盤の戦艦ラッシュをうまく処理すると、右の写真のように「稼いで下さい」といわんばかりのザコ編隊が出現。これはかなりオイシイ例だが、こういったポイントが各ステージの道中に多数存在している。とにかく敵機を早く破壊していくのが発見のコツだ。

発売直前緊急企画!!

『斑鳩』開発者インタビュー

プロジェクトRS-2

――まず、『斑鳩』の現在の開発状況と、稼動開始時期についてお願いします。

井内　開発状況の方は、基本的にすべての要素が入って、後は細部の詰めと調整という段階で、90%ぐらいまでは来ています。稼動開始時期は12月20日をメドに、ということで進行中です。

――デモ画面で「Project RS-2」と表示されていますが、『斑鳩』は「RS」、すなわち『レイディアント シルバーガン』(以下シルバーガン)の続編ということなのでしょうか?

井内　続編といえば続編ですが、いわゆる普通のゲームでいわれている「2」や「3」というものとは少し違います。実際、ゲームの方も全然違うものになっていますし。

「RS-2」となっているのは、『シルバーガン』とコンセプト的につながりがあるということで、根底に流れている部分では共通項があります。『シルバーガン』は当初ゲームを3部構成にしようと考えていたのですが、諸々の事情で実現できませんでした。『斑鳩』は、その中の2本目に当たるものなのです。

――では、世界設定的に『シルバーガン』とつながっているということですか?

井内　世界観というか、世界観のテーマになっている部分ですね。コンセプトテーマは、1本目の『シルバーガン』が「世界」、2本目の『斑鳩』が「意志」、3本目が「未来」となっていまして、基本的にそれらの物語は、つながりがあるようで無くて、無いようであるんですよ(笑)。

――では、『斑鳩』のウリや、開発時の苦労話などを。

井内　ウリというのはあまり考えていませんが、そういえるとしたら、作る上での根本になった「属性」システムでしょうね。白と黒、2種類の属性というのは、一番初めに決まったところです。

最初にパソコンで作ったプロトタイプは、現在の形とはかなり違っていました。白と黒の属性自体はあったんですが、吸収した敵弾が自機の残弾数になるため、攻撃するには敵弾を吸収せざるを得ない、というシステムでした。ですが、これは「弾切れ」というシステムがマイナス要素にしか聞こえない、という問題がありまして……。

その後、現在の形に近くなっていくのですが、「敵弾を吸収するごとに自機のショットがパワーダウンしていく」というシステムが入っていたこともありました。

結局、プログラマーとも相談した結果、最大限までシンプルにいこう、ということになりまして、要素を削っていった結果が現在の仕様です。

――昨年の春に発売された『グレート魔法大作戦』(エイティング/ライジング)でも、「属性」の概念がありましたが、これを見てギクッとしたりはしませんでしたか?

井内　……ビビりました(笑)。外山さん(魔法大作戦シリーズ、蒼穹紅蓮隊などの開発者)が同じこと考えているのかな、と思って。またやられちゃったよ、という感じがありました(笑)。これだったら、最初にアルカディアで制作発表をした時に、システムを全部公表しておけばよかったと思ったくらいで……。

でも、基本的にプレイスタイル自体が違っていて、全く違うものになりそうだったので、気にしても仕方が無いというか、これはこれでいいかなと思っていました。

前半ステージ紹介

Chapter 01 理想 -Ideal-

試験飛行において、浅見の仏鉄塊と互角に戦った「斑鳩」の存在を危惧した鳳来は、転送装置「不動明王の剣」を包囲。出撃を決意した森羅たちは、反攻を開始する。

1面といえど、チェーン継続は決して楽ではない。

1ボス、仏鉄塊：烏帽子鳥（エボシドリ）との戦闘！

「斑鳩」を射出する転送装置、「不動明王の剣」の外観　包囲する鳳来の部隊を突破せよ！

Chapter 02 試練 -Trial-

以前は、鳳来と敵対していた「阿魏ノ国」。鳳来との戦いに敗れ、今ではその支配下に置かれている。森羅たちは国の奪還と、地下に建造中の軍事拠点をたたくため、奇襲を決行する。

2面ボス、仏鉄塊：仏法僧（ブッポウソウ）。弱点のコアに接近して撃ち込め！

移動する地形と弾幕に追われて、パニック必至！

画面上を飛びかうザコ、チェーンを狙えるのか？

Chapter 03 信念 -Faith-

戦況は膠着状態になりつつあり、消耗戦による自滅を避けなければならない森羅たちは、「鳳来ノ国」へ潜入を試みる。国境へたどり着いた森羅が見たものは、要塞化した人工の渓谷であった。

遮蔽版によって通路を限定され、さらに背後から巨大な敵が追跡してくる！

要塞化された渓谷は、トラップの嵐で侵入者の生存を許さない。高速スクロールする地形の中、敵の攻撃は熾烈を極める……。

3面ボス、仏鉄塊：鶉（ウズラ）。閉鎖空間での2属性同時攻撃が迫る！

（株）トレジャー 開発部 部長
井内 洋 HIROSHI IUCHI

1989年にコナミ入社後、トレジャー、タイムワーナーインタラクティブを経て、現在トレジャーに在籍。代表作は『ガンスターヒーローズ』（メガドライブ）、『レイディアント シルバーガン』など。本作ではディレクター、企画、背景グラフィック、音楽を担当。

――ロケテストも行なわれ、先日のAMショーにも出展されたわけですが、プレイヤーからの反響はいかがですか？

井内　どうなんでしょう？　僕のところには、よく苦情がきますけど（笑）。

――アルカディアではこれまでに何度か誌面で扱ってきていて、そのたびにかなりの反響が来ているのですが？

井内　そうですか、ありがたいことです（笑）。

『斑鳩』に対する感想で最も聞こえてきたのは、「アーケード向きのゲームじゃない」というもので、「もっと爽快感を」といった意見も結構多くいただきました。ただ、この作品は爽快さなどを求めて作っているわけではないので、その辺りを求められても、こちらは困っちゃうな、という……。だから、バリバリ撃ってストレス解消、という感じで遊びたいのなら、ほかのゲームをプレイされた方がいいんじゃないかと思います。

――『斑鳩』で気持ちよく撃ちまくりたいというのは、寿司屋に来て「ステーキ食わせろ！」って言っている感じですよね。そういう意見の方って、何をもって『斑鳩』がアーケード向けじゃない、と言っているのでしょうか？

井内　多分、アーケードゲームというものは、ゲーセンへ行って、ストレス発散のため、あるいは一時的な遊びとして、サクッと楽しめるようなゲーム、と考えているのではないでしょうか。もちろん、それは間違いではなくて、ゲームでまでストレスをためたくない一般的なお客さんのことだけを考えたら、そういう方向に流れていくのが自然なんでしょうが……。それだけだとアーケードゲームの「幅」がどんどん狭くなってしまうので、いろいろなタイプのゲームが必要だと考えています。

――ゲーム内容的に突っ込んだ話になりますが、やはりスコア稼ぎをやっている、いわゆる「ハイスコアラー」を意識して作られたのですか？

井内　今回は『シルバーガン』と違い、稼ぐことでパワーアップするという要素を外してあるので、そういう点では稼ぐ必要が無いんです。稼ぎのシステムは、あくまで、スコアラーやきれいなプレイを目指す人向けの要素として盛り込んであります。これに関しては、稼ぐこと、コンボを決めていくこと自体が面白いと感じられるかどうかだと思います。一応、稼ぐ人も稼がない人も、とりあえず楽しめるようには作ったつもりです。

――敵機の配置は、コンボをキレイにつなげられるよう設定されているのですか？

井内　最初はちゃんと敵機の数を合わせて、きっちりコンボを狙えるように設定していました。ただ、これだと上限が見えやすく、すぐに全員が同じプレイになる可能性が出てしまうので、最終的にはかなり不確定な要素をプラスしてあります。

――不確定というのは、ランダムということですか？

井内　いえ、ランダムということではなく、普通にプレイしていった場合に、「正解」が極めて分かりにくい配置にしてある、という意味です。そういった点では、パターンを追求する人にとっては長く遊べると思います。逆に、クリアだけを目指すのであれば、そんなに時間はかからないかもしれないですね。

――では最後に、読者の皆さんに一言お願いします。

井内　力んで「スゴイの作りました」といったことは無いのですが（笑）。まあ、基本的には僕たちができることを一生懸命やったつもりですので、よろしければプレイしてみてください。

首都高最速の座をかけ ライバルと超高速バトル!!

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT™

週刊ヤングマガジン好評連載中の、首都高を舞台に速さを競う『湾岸MIDNIGHT』がゲームになった！　見どころはやはり、超高速域でのバトルだ!!

Text：するする㊙

稼動時期：12月末予定
使用基板：SYSTEM 246

湾岸MIDNIGHT 首都高を舞台に総延長180kmのバトル!!

首都高の環状線、湾岸線を舞台に最速の名を追い求めて闘うこのゲーム。選べるゲームモードは三つに分かれており、それぞれが独自のスタイルと遊び方を提供してくれる。

最速を自負する輩と次々にバトルを展開していく「シナリオモード」、生身の人間と対戦する「乱入対戦モード」、そしてドライブゲームの王道「タイムアタックモード」の3種類のモードの中から選ぶことができる。

シナリオモード選択方法は、デモ画面がライブカメラ映像時コイン投入、またはコイン投入後にライブカメラ映像になるので、選択後アクセルを踏めばシナリオモードに入る。

乱入対戦モードは、相手が片側のシートでプレイ中にコインを投入すればOK。

タイムアタックモードは、ライブカメラ映像時にブレーキを踏みながらコインを投入すればOKだ。

また、コイン投入前には、視点切り替えスイッチで乱入の有無を指定可能。画面左下で確認できるぞ。

大まかな説明はここまでにし、各モードの説明に入ろう。

ネームエントリーはゲーム開始時に行なう。そこで入力したネームが、ナンバープレートに！

湾岸MIDNIGHT 悪魔のZに会えるか!? ストーリーモードの「一期一会システム」!!

シナリオモードは、首都高を走るライバルとバトルし、全8ステージを勝ち抜く。ライブカメラ映像時に、シフト操作でライバルを選ぶことができるぞ！

これがライブカメラ映像。シフト操作で別のライバルに切り替えられる。誰とバトルする？

バトルの相手が決まったら、次は自分のマシンを選択！　選べるマシンは、日本のメーカーから選りすぐりの全12車種（左頁参照）！　キミは何を基準にどの車種を選ぶ？

ライバルとのバトルだが、画面上方にお互いのライフゲージが表示され、これが先に無くなるか、もしくはタイムアップ時に後ろにいた方が負けとなる。ライフゲージは、ライバルに引き離されると減る。またライバルカー、壁、アザーカーとの接触でも減る。

ちなみに、残り1ドットになると、ライバルカーとの接触では減らなくなるぞ！

ライバルとの闘いは、走行時に狙ったライバルに追い付くことでバトル開始！　追い付かないと、意図しない強力なライバルに追い付かれ、対戦するハメになるので注意。

シナリオモードの順路は右囲みの流れで展開される。

コイン投入時の場所からバトルが始まるので、忘れないように！

マシンは色まで選べる！　車種を選んだらATかMTの選択に移る。このマシンでいいかな？

ゲー事典 自分が選べるマシンのトランスミッションデータ　その1：●スカイラインGT-R V・specⅡ（BNR34）：6段●スカイラインGT-R V・spec（BCNR33）：5段●スカイラインGT-R（BNR32）：5段●シルビアspec-R（S15）：6段●RX-7TypeRS（FD3S）：5段●サバンナRX-7∞（FC3S）：5段

湾岸MIDNIGHT

どっちが速い？「乱入対戦システム」!!

乱入対戦をするためには、乱入を選択してコインを投入するだけでOKだが、相手がシナリオモードで始めた場合は乱入歓迎に設定している必要がある。相手が乱入を歓迎していれば、画面に「乱入大歓迎！」という表示がされているぞ！

相手が乱入拒否の場合は、乱入することは不可能になり、自動的にシナリオモードでのプレイになる。

ビハインド視点。こちらは画面上の矢印の位置と大きさで、ライバルとの位置関係が分かる。

ドライバーズ視点。ライバルが後ろにいる場合は、バックミラーで分かる。

バトルの展開・勝敗は、シナリオモードと同様、バトル中のライフとタイムで決まり、設定のポイントを先取した方が勝ちとなる。要は、どっちが速いか、強いかだ！

湾岸MIDNIGHT

首都高最速を求めて……「タイムアタックシステム」!

ドライブゲームといえばやはりこれ！

ということで、タイムアタックモード。ライブカメラ映像時にブレーキを踏みながらコインを投入することで、このモードがスタートする。

これがタイムアタック中の画面。チェックポイントを通過するごとに、右上にタイムが記録されていく。

タイムアタックモードになって変わる部分は二つ。このモード用のコースが8種類から選べることと、対戦用のライフゲージが無くなること。

また、タイムに関しては、各コースに設定されたチェックポイントを制限時間内に通過することで先に進めるようになり、時間内にフィニッシュポイントを通過すればゴール！

ゲームが終わるとパスワードが出現。ナムコワンダーページにて、インターネットランキングが行なわれるぞ！

このモードでしか楽しめないのがコースの設定だろう。シナリオモードでは、一方の方向にしか走っていなかったが、ここでは逆回りのコースもあり、新たな分岐を走るところも出てくる。そんなコースの数々を大紹介だ！

タイムアタック8つのステージ!!

①C1内回りコース：神田橋スタート
②C1外回りコース：芝公園スタート
③新環状右回りコース：福住スタート
④新環状左回りコース：有明スタート
⑤横羽線上りコース：汐入スタート
⑥横羽線下りコース：芝浦スタート
⑦湾岸線上りコース：大黒ふ頭スタート
⑧湾岸線下りコース：13号地スタート

各コースを見ると、テクニックを要する環状線コースあり、高速性能がモノをいう湾岸線コースありと、プレイヤーを飽きさせないコース設定となっているぞ。

さて、ここで忠告！　タイムアタックとはいうものの、走るのは首都高。原作同様に、アザーカーの流れを把握しながらのタイムアタックとなることを忘れないように！

湾岸MIDNIGHT

君はどのマシンにこだわる!?

自分が選ぶマシンは、メーカー純正のハイパーマシン！　これでライバルとバトル！

しかし、向こうはカリカリチューンでこっちは……腕で勝負ってことかな？

車選びの参考に!!　マシン性格表!!

湾岸線向き	オールマイティー	環状線向き	初心者向き
スカイライン GT-R V-spec II (BNR34)	ランサー EVOLUTION VII GSR (CT9A)	RX-7 type RS (FD3S)	ランサー EVOLUTION V GSR (CP9A)
スカイライン GT-R V-spec (BCNR33)	インプレッサ WRX STi (GDB)	シルビア spec R (S15)	インプレッサ WRXSTi ver.VI (GC8)
スカイライン GT-R (BNR32)	スープラ RZ (JZA80)	MR2 GT-S (SW20)	サバンナ RX-7 ∞ (FC3S)

ゲー事典　自分が選べるマシンのトランスミッションデータ　その2：●ランサー　EVOLUTIONVII GSR (CT9A)：6段　●ランサー EVOLUTIONV GSR (CP9A)：5段●インプレッサWRX Sti (GDB)：6段●インプレッサWRX Sti versionVI (GC8)：5段 ●スープラRZ (JZA80)．6段●MR2GT-S (SW20)：5段

環状線
湾岸MIDNIGHT
悪魔のZを追うって？それは俺を抜いてからにしな！
首都高最速の名をかけ、ギリギリのバトルを繰り広げるライバルたちがこいつらだ！皆、こだわりを持ってマシンに接する強者ばかり！それぞれの性能の有利不利を把握した究極の走りをしてくるので、ライバルたちと遭遇するときは、それなりの覚悟を持って挑まないとテールランプすら拝めないかも……。
マシンとの相性を考え、バトルの展開を組み立てながら、勝利を目指そう！
そして、そのバトルの最終目標は……。
マサキ
長いブランクから首都高に「RGO」チューンのFD3Sで舞い戻ったマサキ。その速さはお墨付きだ！
相沢
ハイパワーのスープラは湾岸線超高速専用と思いきや、環状線スラロームもこなす手ごわいライバルだ。
山中
チューニングショップ「RGO」のメインメカニックが組んだBCNR33。湾岸線最高速バトル用。
太田
ロータリーエンジンピカーのチューナーが、直々にチューンしたというFD3S。
平本
BNR32の中古をベースにチューンを施した高速バトルマシン。湾岸線で出くわすとヤバイかも。
原田
古い型のマシンだが、コツコツと最高速チューンを施されている。油断しているとアオられるぞ。
元木
超高速ランナーをを標的（ターゲット）とするバトル集団「R200CLUB」のメンバー。操るマシンはBCNR33だ！
帝塚
「R200CLUB」のメンバー。
レイナ
BNR32に抑え気味のチューンを施したものだが、乗り手次第でそのパワーを活かし切ることも。侮れないぞ。
園田
「R200CLUB」のメンバー。
神田橋ランプ
箱崎JCT
右回り
福住ランプ
左回り
有明ランプ
9号深川線
湾岸線(東京)
11号台場線
13号地ランプ
(神奈川)

アキオ
S30Zに最速チューンを施された「悪魔のZ」。このZに出会えるかどうかは、君の腕次第
城島
伝説のFC3Sが首都高で再び殴り込みで復活！ その速さを発揮するのは、やはり環状線スラロームか？
山本
チューニングショップに看板を戻したチューナーのマシンは、場所を選ばない手ごわい相手だ。
エイジ
関西の環状線で鍛えたテクニックを首都高でも披露！ コーナリングテクニックの勝負になるか!?
ガッちゃん
首都高の闘いに、VIP仕様のセルシオで参加！ 車は見た目？ 速さ？ バトルしてみれば分かる。
黒木
「悪魔のZ」に魅せられ、首都高超高速バトルにBCNR33で挑む！ コイツの速さは尋常じゃないぞ!
湾岸線
※地図中の赤線部　　は、ゲーム中で使用されているルートを示します。
都心環状線
内回り
外回り
芝公園ランプ
芝浦ランプ
下り
1号羽田線
汐入ランプ
上り
神奈川1号横羽線
生麦JCT
大黒JCT
大黒ふ頭ランプ
S1
5
4
C1
Y
3
2
11
1
K1
K5
B
K2
K3
するするのドライビングインプレッション
超リアルに再現された首都高で、三つのモードそれぞれ熱いバトルを繰り広げられるのがいいよね！
シナリオモードは、原作ファンならかなり感情移入して遊べるし、勝ち続ければプレイ時間を稼げる。乱入対戦モードなら、ドライブの面白さに加えてテクニック＆駆け引きで勝負を楽しめる。タイムアタックなら、とことん首都高を攻められる上、ひたすら速さを追求できる！
とにかく内容が盛り沢山、期待の新作『湾岸MIDNIGHT』。この冬はこのゲームで決まり!!

『ソウルキャリバーⅡ』続報！

9人目として公開されたキャラクターは、前作『ソウルキャリバー』における物語の中心人物でもあったキリク！　新たに公開された4種類のバトルフィールド紹介に加えて、開発トップの世取山氏インタビュー記事を一挙掲載!!

SOULCALIBUR Ⅱ™

※画面は開発中のものです。

Kilik キリク

「人間は、時には過ちを犯しながらも、
足を伸ばして、つまづきながらも前進する」
……スタインベック「怒りのぶどう」

PROFILE

年齢：23歳
出身：不明（明／真行山臨勝寺で育つ）
身長：167cm
体重：63kg
生年月日：2月9日
血液型：A型
使用武器：棍
武器名：滅法棍（メッポウコン）
流派：真行山臨勝寺棍法奥伝
家族構成：臨勝寺で育てられるが姉同然だったシャンレンを含めてキリク自らが全員を殺害
師匠：エッジマスター

4年の歳月を経て青年は再び旅立つ。——

前作「ソウルキャリバー」から一転して、大人びた精悍なイメージのデザインとなった棍術の使い手、キリク。滅法棍の長いリーチと体術を活かしたオールラウンドな攻撃スタイルは、どうやら今回も健在なようだ。前作で共にソウルエッジと闘ったシャンファとは、それぞれ別の道を辿ってきたようだが……果たして、その行方はどうなるのか？

前作にもあった回転系の攻撃を取れる当て身技、準封師(ジュンフウシ)～封劉(フウガイ)と思われる攻撃を繰り出すキリク。

Character Story

武術の修行が盛んなことで知られる真行山臨勝寺。ある夜を境にこの寺は歴史から消え去った……。邪気に犯され、正気を失った寺人達が互いに殺しあう中、たった一人生き延びた男。衰弱しきっていた彼は、翌朝一人の老人によって助けられた。

キリクは赤子の頃真行山に捨てられ、臨勝寺に引き取られた孤児であった。物心つく前から武術の修行を日常として育った彼は、特に棍を好んだ。そして16歳になるころには、棍術の奥義伝承者に選ばれる程までの使い手に成長したのである

臨勝寺には三宝と呼ばれる代々伝わる三つの品があった棍法の伝承者になるということは、その一つである「滅法棍」を授かる資格を得ることを意味していた。だが、イヴィルスパームが臨勝寺に降り注いだのは、その皆伝式の前夜のことだった……。

やがて老人の庵で目覚めたキリクの肩には、滅法棍と共に三宝の一つである末法鏡がかかっていた。「末法鏡」は、キリクと同じく孤児で彼にとっては姉のような存在であったシャンレンが授かっていたはずの品であった。

イヴィルスパームを浴びて膨れ上がった破壊衝動に流されていたキリクが正気に戻った時、既に彼は末法鏡を身に付けていた。おそらくこの鏡が、邪気を自分から取り除いたのに違いない……。そして末法鏡を彼にかけたのは、持ち主であるシャンレンしか考えられなかった。

……なのに。なのにキリクは、そのシャンレンを殺してしまったのだ。末法鏡を持っていれば無事だったであろうシャンレン。だが彼女はキリクに鏡を託し、自らは狂気に飲まれて命を落とした。彼女は何故死を選んでまで自分を生かしたのか。そして愛すべき人々を手にかけてしまった自分は、何のために生きていかなければならないのか……？

自らを責めつづけた彼はやがて、己の業を断ち切ることこそが生き延びた自分に出来るただ一つのことだと結論する……。

「全ての元凶は邪剣ソウルエッジ。そしてキリク自身と、力を吸収する性質を持っていた滅法棍はあの夜以来邪気に満たされ、末法鏡によってかろうじて正邪のバランスを保っている」

キリクが自分で結論を出すのを待っていたかのように、そう彼に継げる老人。この老人こそは、人里を避け隠れて暮らす臨勝寺の武術顧問その人であった。

彼は老人のもとで臨勝寺棍法の奥義と自らの身体と滅法棍に巣くう邪気をコントロールする術を学び、やがて邪剣破壊の旅へ出る。旅先でシャンファ、マキシと出会ったキリクは、旅の末にソウルエッジを持つナイトメアの居城へとたどり着いたが、ナイトメアの配下達に囲まれてしまう。盟友マキシの捨て身の行動によって、際限なく襲いくる敵を振り切ったキリクとシャンファはナイトメアに戦いを挑み、死闘の末シャンファが持つ霊剣ソウルキャリバーの力で邪剣を破壊することに成功した！

末法鏡は激しい戦いの最中、砕けてしまっていた。だが末法鏡がない状態でも、キリクは己の邪気が暴走しないことに気付く

長い旅の末、彼は自分自身で内なる邪気を抑える術を会得していたのだった……。

それも、もう既に4年も前のことだ。

その後、行方知れずとなったマキシの捜索を諦めた二人はそれぞれの道を歩き出した。師の元へ戻り邪気を時間をかけつつも中和・浄化する術を学び更なる高みを目指して修行を続けていたキリク。だが彼はある日、覚えのある邪気を感知する。それは忘れようもない、忌まわしき邪剣のそれであった。

……未だソウルエッジは存在している！

破壊しただけでは邪剣を滅することができなかった……。力で邪剣を破壊することがかなわぬならば、滅法棍に吸収させてしまえないだろうか。善悪を問わず力を吸収する滅法棍の特性を以ってすれば、全ての邪気を自分の監視下におくことができるはずだ。後は時間をかけて邪気を浄化していけば……。

4年たった今でも自らに巣くう邪気を完全に浄化できてはいない事実から、邪剣が持つ巨大な邪気を完全に浄化するには、長い時間を必要とするのは容易に想像できた。だが生涯かかろうとも自らが手に掛けてしまった人達に償いができるなら……。答えは決まっていた。

続編といえば……

出場キャラクター大予想!!

おそらく、ほとんどのプレイヤーが一番気になるポイントは「出場キャラクターの枠数」だろう。以前のインタビューで「何人登場予定か？」の問いに対して、「10人以上の登場を考えています(世取山氏)」との答えが返ってきたことから察するに、残りの枠も少なくなってきた。現時点で出場が決定しているキャラクターは、新キャラのカサンドラ、ホン・ユンスン、タリムに加えて、旧キャラの御剣、タキ、ナイトメア、キリク、アイヴィー、アスタロスの合計9人の面々。公開されているストーリーから察するに、シャンファは生きている様子だが……マキシは？ そして、カタール使いのヴォルドはどうなるのか？

果たして総勢で何人が登場するのか!?

※写真はDC版「ソウルキャリバー」のものです。

存在が気になるシャンファとマキシの二人。また、ファン・ソンギョンとソン・ミナの存在も、ホン・ユンスンのストーリー上に確認できるのだが……ソフィーティアと同じように引退してしまうのか!?

どうやらタイムリリース・キャラクターは『ソウルキャリバーII』にも存在する様子。ロックやジークフリード、リザードマンなどのコンパチ系キャラは……？ また、今回も家庭用から誰かが参入してくるのか？

超美麗背景と戦略が交錯する

NEW BATTLE FIELD

～新しき闘いの地～

まずは、前作を遙かにしのぐグラフィックにより画かれた、超美麗な建造物に注目！
それらは、「壁」や「柱」といった構造物としてゲーム性に介入して来るだろう。
3方を壁に囲まれた空間、等間隔で柱が並ぶリング際etc……。このような新環境は、前作と全く異なる新たな攻防を生み出し、より刺激的な闘いのドラマを演出してくれるに違いない。

邪神殿

邪教集団フィグル・セステムスの神殿の一つ。ここでは、日々怪しげな実験が行なわれていた。アスタロスや、前作に登場したリザードマンなども、ここから生まれたのだろうか……。

邪神殿（仮称）ステージは壁となる構造物が存在しないようで、ほぼ円形に近い舞台状のリングになっている模様。このように、あらゆる位置からリングアウト可能なステージは、本作では少ないと思われる。

攻城戦跡（仮称）ステージは、三方を煉瓦造りの壁に囲まれたゲートと、そこから延びる半壊した橋部分によって構成されている。リングアウト能力が高いキャラと闘うときは、ゲート下付近で闘うのが良いのだろうか……？

攻城戦跡

明の辺境にある城。御剣が旅の途中にここを訪れた際、ソウルエッジを欲する明の皇帝によって攻められたという。また、この場所からは、もう一人重要なキャラクターが旅立つらしい。

ヘパイトス神殿

カサンドラの姉ソフィーティアが、戦いの旅から戻った後、武具を奉納した神殿。奉納台の武器が一つ失われているのは、カサンドラが旅立ちの際に持ち出したからか……。

ヘパイトス神殿(仮称)ステージで目を引くのは、リング際に多数配置されている柱。こういった柱を背にしている場合、リングアウトは起こらないのだろうか？ それとも……。対戦中、イレギュラーなドラマを起こしそうな予感。

「壁の存在」

本作は城や神殿といった巨大建築物の一部がステージとなっているため、リング際が「壁」になっている場所が少なからず存在する。こういった場所では、リング際の攻防が前作とは異なるものになることは、間違いないだろう。まず頭に浮かぶのは、『鉄拳4』における「壁上り反転攻撃」のような、壁を利用した特殊動作の存在だ。また「壁際でのみ成立する連続技」というのも十分考えられる。インタビューでは世取山氏も「壁際に追い込まれた側の打開策は入れたい」と言っていたぞ。

風車小屋

タリムの村の人々は代々風を奉り、自然と共に生きてきた。ステージとなる場所は建設途中の風車のようだが、周辺にもいくつかの風車が見えることからも、彼らにとって風はとても重要な存在なのだろう。

風車小屋(仮称)ステージは、2方に壁が存在する中央のメインフィールド＋空中にせり出した半円状の床、という構造になっているようだ。奥に見える巨大な歯車の周辺は雑然としており、この写真では構造が分かりにくいが……？

リング際の攻防

前作では、8WAY-RUNによる位置取り合戦を、より重要たらしめたリング際の攻防。気になるリングアウト成立条件だが、これに関しては前作と大きく変わることはないらしく、浮かされた場合や、特定のリングアウト可能技によってのみリングアウトとなるようだ。ただ、ここに掲載してある写真を見れば分かる通り、ヘパイトス神殿の柱のように、いかにも「壊れそう」な構造物も存在する。こういったリング際の構造物が仮に「壊れる」のであれば、これまでと異なるリングアウト成立条件が新たに設定されたとしても不思議ではない。

デフォルト設定は気持ちよく対戦してもらえるものにしたい

開発者インタビュー

前作『ソウルキャリバー』の登場から3年。11月中旬に一般公開となったロケ・ムービーを元に、最新作『ソウルキャリバーII』の最新情報を入手するべく、開発トップの世取山氏への直接インタビューを敢行！

インタビュアー：伊勢猫、RED、マジン、マッスル北澤
(2001.11.1　ナムコ横浜クリエイティブセンターにて)

方向性の模索

——まず始めに、現在の制作進行度合いなどについてお聞かせください。

世取山　結構右往左往している状況で、各セクションを平均して60%といった感じです。それなりに知名度の上がったゲームですので、一つ要素が変わっただけですごい反響がくるんですよ。「ソフィーティアがカサンドラになった」というだけでも、メールが大量に届いたりして(笑)。そういった声を開発側としても謙虚に受け止めて、「それを受けてこうしよう」というのはプレイヤーさんとの間でうまくできている方なのかなと。今はまだ種をまいている段階で、それがムービー映像で見ていただいた要素になります。

——ムービーの中でまず走りからスムーズに攻撃していたシーンとかですが

世取山　走り中の専用技は継承させると思いますが、『ソウルキャリバーII』では「～しながら～をする」がキーワードになります。例えば「構えながら走る」とか……。それか全キャラに入るかどうかは今後次第なんですが、ゲーム的に面白いモノは積極的に取り入れていきたいですね。具体的な例として、ムービー映像にある御剣のシーンが現時点でお見せできるモノになります。

——例えば、盾を装備しているカサンドラなら「ガードしながら移動」といった形になったりするわけですか？

世取山　そうですね。他のキャラでも結構存在していまして、その中から面白いものを拾っていこうと。「～しながら～」というのは、技術的に可能な気がしてきている段階ではありますね。

——そういえば、ムービー映像でタリム星隊へ飛び込むソフィーティアを攻撃しているシーンもありますよね

流れるように攻撃を繰り出していく御剣。とはいえ、これも一例でしかないらしい。

MOVIE CHECK①

"走り"ながら"攻撃"

走り(8WAY-RUN)からスムーズに攻撃する御剣。ムービーのモノはあくまでも一例に過ぎず、インタビューの中でも触れている通り様々な要素を組み合わせた行動が可能なようだ。また、映像の中ではボタンをホールド(ため)して、攻撃を繰り出していくシーンも存在している。

スライド入力やホールド技といった要素は、当然残していきますよ。(世取山氏)

『ソウルキャリバーII』のロケ・ムービーとは……？

11月初旬に各情報メディアへ公開されたロケーション・ムービー画像のことで、11月中旬から一部の情報系サイトからのダウンロードが可能。元々は営業などの宣伝用として作成されたモノで、10月初旬の開発途中バージョンが映像素材となっている。インターネット接続環境のある読者は、その美麗な映像とメッセージ性の強い内容を自分自身の目と耳で確認してもらいたい。

「GAME Watch」
http://www.watch.impress.co.jp/game/
「GAME SPOT/JAPAN」
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/
「電撃オンライン」
http://www.dengekionline.com/
※この情報は11/17時点のものです。

世取山　あれはタリム固有の打撃からの派生技で、特に壁を利用したものではなく普通のコンボです。壁については、現時点では「こうなる」とお答えできない段階ではあるんですが……単なる邪魔なモノではなくて、攻防に変化が出る形に持っていきたいですね。

――壁を利用した何かとか？

世取山　うまいですね(笑)。そういったところなんかは普通に考えが進んでいきますよね。単にリングアウトしないためだけの壁ではなくて……といった方向性で考えているところです。

――フィールドバリエーションは、最終的にどのくらいになりそうですか？

世取山　10種類前後はあったらいいかなと。ちなみに、対戦時のステージセレクトはランダムにしようかと思っています。前作『ソウルキャリバー』ではセレクト可能だったんですが、「勝ったのに不利なステージを選ばれる」と思われることがあったらしいので、それを加味して。ただ、これに関してもたくさんの意見を聞いてからどうするか決める予定です。やはり対戦格闘ゲームですから、デフォルト設定はプレイヤーに気持ちよく対戦してもらえるものにしたいですよね。

新たなる息吹

――カサンドラに続き、新キャラのタリムとホン・ユンスンも公開されましたが、どんなタイプのキャラですか？

世取山　タリムやユンスンに関しては、まだ変更する可能性が高いので確定したことは言えませんが、タリムは「横斬り」、ユンスンは「蹴り」に関して特徴を持たせたいなと。コンセプト通りにいっていない部分もありますが、そんな特徴付けを考えています。

――ホン・ユンスンなら蹴り技が多彩なキャラクターになっていくと？

世取山　蹴り技が多いとか、強いとかではなく「もう一歩踏み込んでみよう」と話をしています。ちょっと端的に言えないんですが、Kボタン(蹴り攻撃)をうまく使ったキャラにしたいです。タリムは特殊な移動とかで相手を翻弄するタイプではなく、ちょこまかと動いてAボタン(横斬り攻撃)に何か特徴があるキャラにできたらいいですね。

――本作からの新しい武器として、タリムの叉刃拐(サジンカイ)がありますが、それ以外でゲーム中に取り入れられている武器などは？

世取山　んー、今この場では答えづらい質問ですね。「あるといいなぁ」と思ったり、思わなかったり(笑)。

――では、タイムリリース・キャラクターに関してはどうですか(笑)。

世取山　やはりかなりの要望がありまして……。その辺も、プレイヤーの方々の要望にできるだけ添えるような形でリリースしたいと考えている最中だったりします。

――そういえば、アスタロスのデザインが変更されると聞いたのですが。

世取山　ええ。アスタロスは、またモデルが変わってます。もっとストレートに巨人というか、ゴーレムというか、そんな感じの雰囲気に(笑)。前作でもホールド入力を使うキャラとして1体立てていたので、システム的に伸ばしていきたい想いもありますね。

――それでは最後に本誌読者と、プレイヤーへのメッセージをお願いします。

世取山　現在、プロジェクトメンバーが一丸となって制作中ですが、もう少し時間がかかるかもしれません。しかし、頑張って作りますのでお待ちください。必ず出します(笑)！

――本日はお忙しい中、本当にありがとうございました。

PROFILE

HIROAKI YOTORIYAMA
世取山 宏秋

プロフィール
『ソウルキャリバーⅡ』では、企画・システム全般のディレクションを担当。代表作は『マッハブレイカーズ』、『鉄拳2』、『ソウルエッジ』、『鉄拳3』、『ソウルキャリバー』など。

A BLADE FOR A BLADE

開発へのご意見やご要望などは、ナムコへのメール(AM-master@www.namco.co.jp)、もしくは編集部へのお便りでお願いします。

「地獄へ行くのは、お前が先だ！」と最後に決める御剣。本作用に新たなボイスを多数収録したそうだ。

続報を待て!!

ようやく形が見え始めた『ソウルキャリバーⅡ』。詳細なシステムやキャラクターなどの新情報が入り次第、今後も本誌で取り上げていく予定だ。

打撃～馬飛び(？)への派生技を披露するタリムは、一体どんなキャラになるのか？

MOVIE CHECK②

フィールドに存在する"壁"

壁際へ追い込んだナイトメアを攻撃しているタリム。現時点ではシステムと呼べるような段階の処理をゲームに組み込んでいないとの話。リングアウトが存在する『ソウルキャリバーⅡ』では、「壁」の存在をどのような位置付けにしていくのか？

壁際でハマってしまう枷をつけた上で処理しないとゲーム的には成り立たない……といった気持ちで、現在は作業を進めています。(世取山氏)

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

VF4「格闘新世紀」予選開催店舗決定！

12月以降に開催される店舗予選の667店を一挙掲載!!

11月23日から始まっているVF4オフィシャル全国大会「格闘新世紀」。決勝大会への狭き門を目指して、全国で熱戦が繰り広げられていることだろう。まだエントリーしてないバチャっ子諸君、12月以降に行なわれる下記リストの店舗予選にエントリーだ。開催日時は公式HPまたはイベント事務局へ、お店の場所は各ゲームセンターに問い合わせよう！

『バーチャファイター4』格闘新世紀

■スケジュール
店舗予選大会　11月23日～12月30日
　約900店舗/各店舗1名代表選出
エリア大会　2002年1月5日～1月20日
　39エリア/62名代表選出（リストに各エリア代表枠記載）
全国決勝大会　2002年2月3日「Zepp Tokyo」
■参加費　100円

■参加申込方法　予選開催店に直接申し込み（大会で使用するキャラを選択したアクセスカードが必要）
■問い合せ先
　バーチャファイター4 イベント事務局
　☎03-5737-7598
VF4公式ホームページ
　http://www.sega-am2.co.jp/

VF4「格闘新世紀」予選店舗リスト（※リストは11/13現在。11月中に終了となっている可能性もあります。ご了承ください）

店舗	日付	時間
ゲームスクウェア オズ	12/8	15:00
スカイラブ	12/23	17:00
タイトーステーション渋谷	12/22	14:00
タイトーステーション代々木	12/16	14:00
プレイシティキャロット田町	未定	
ムーンズティア店	12/7	21:00
東京第4エリア（代表枠2）		
河辺アミュージアム	12/15	13:00
セガワールド青梅	12/15	16:00
セガ青梅新町	12/15	19:00
クラブセガ立川	12/23	16:00
セガワールド パルテノス	12/23	19:00
セガワールド ゴードン	12/22	19:00
セガワールド 東大和	12/2	16:00
セガワールド アルカス	1/12	13:00
セガワールド 福生	12/15	10:00
スペースインUFO	12/22	19:00
ハイテクランドフォルム	12/16	16:00
アメニティー・ワールド エンデバー	12/2	16:00
モナコ1号店	未定	
モナコ町田店	未定	
ゲームプラザセントラル八王子	12/9	14:00
ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘店	未定	
タイトーステーション国分寺	12/9	15:00
ムー大陸東村山	12/16	18:00
ゲームファンタジア多摩センター	未定	
プラサカプコン吉祥寺	未定	
神奈川エリア（代表枠3）		
クラブセガ横浜	1/13	13:00
ハイテクランドセガプラボー	12/16	13:00
ハイテクランドセガBREEZE	12/16	16:00
ハイテクセガ辻堂	12/22	19:00
ハイテクランドセガ戸塚	12/22	13:00
セガワールド大船 ソニックアイランド	12/22	16:00
パームトップス	12/9	19:00
ハイテクセガ三ッ境	12/23	13:00
ペンギンハウス相模原	12/9	10:00
セガワールド西鶴間	12/23	16:00
セガワールド座間	12/23	19:00
セガワールド厚木田村町	12/9	16:00
ハイテクセガ北久里浜	12/22	19:00
セガパソピアード横浜2	12/16	19:00
シルクハット京急川崎店	12/6	16:00
シルクハット本厚木店	12/9	16:00
AMピア 綱島店	12/2	17:30
AMサントロペ横須賀中央店	12/9	10:00
ゲームスポットピア砂子店	12/9	10:00
AMサントロペ伊勢佐木町店	12/2	15:00
AMピア 伊勢佐木町	12/14	18:00
AMパークPIA川崎銀柳店	12/7	15:00
アッシュール	未定	
ゲームラボアップル大和	未定	
ゲームラボアップル相模原	未定	
スーパージョーカー藤沢店	12/9	16:00
座間ムトス・イースト	12/9	18:00
ムトス相模原店	12/2	18:00
ゲームプラザセントラル	12/9	16:30
AM レイブファクトリー マーズ	12/9	16:00
スペースドラゴン	12/22	19:00
タイトーステーション溝ノ口	12/9	15:00

店舗	日付	時間
池袋GiGO	1/20	13:00
セガワールド光が丘	12/15	16:00
AMサントロペ池袋	12/8	15:00
宝島高島平店	12/2	14:00
ゲームエース新小岩	未定	
駅前ゲームフジ亀有	12/16	16:00
後楽園AMミュージアム	12/1	13:00
モナコ十条店	未定	
モナコ中野店	未定	
ゲームスポット21	12/15	15:00
アミューズメントスペース マジック	12/2	14:00
タイトーインゲームワールド	12/9	13:00
タイトーステーション高田馬場	12/7	18:30
タイトーイン綾瀬	12/16	14:00
ゲームファンタジア サンシャイン	12/9	16:00
ゲームファンタジア荻窪	12/2	13:30
ゲームファンタジア阿佐ヶ谷	12/9	13:00
ゲームファンタジア ミラノ	12/16	19:00
アミューズメントフタバ	12/9	11:00
大久保アルファステーション	12/30	15:00
サミーズストリート118王子店	12/9	13:00
プレイシティキャロット巣鴨	未定	
プラボ荻窪	未定	
ゲームプラザGAO北千住店	未定	
[illegible]		
ハイテクセガ葛西	12/1	10:00
ハイテクランドセガ葛西臨海公園	12/1	13:00
セガワールド船堀	12/9	16:00
ハイテクランドセガイースト21	12/1	16:00
セガワールド南砂	12/1	19:00
クラブセガ秋葉原	1/19	13:00
コロンボ	12/15	16:00
有楽町カーニバルプラザ	12/15	19:00
ゲームフジ大島	未定	
アミューズメントギガ亀戸	12/9	17:00
ジャック&ベティー神田店	12/1	13:30
上野ボルテックス	12/19	12:00
東京レジャーランド小岩	未定	
東京レジャーランド晴海	未定	
トライアミューズメントタワー	未定	
遊スポット KANDA	12/2	13:00
タイトーイン703曳舟	12/9	14:00
ゲームファンタジア亀戸	12/2	18:30
ゲームファンタジア小岩	12/16	15:00
[illegible]		
ハイテクランドセガ池上	12/8	16:00
ハイテクランドセガトーヨーボール	12/8	19:00
ハイテクランドセガ渋谷	1/6	13:00
渋谷GIGO	12/2	16:00
クラブセガ渋谷	12/2	19:00
ハイテクセガ上北沢	12/2	13:00
ハイテクランドペンギン	12/8	10:00
セガフラッパーズハウス自由が丘	12/8	13:00
六本木ボルテックス	12/15	17:00
シルクハット京急蒲田店	12/1	18:00
モナコ下北沢店	未定	
ASOVIBA	12/11	19:00
ジョイフルランド	12/16	13:00
ゲーム バリティビット	12/8	18:00
スーパーマン	未定	

店舗	日付	時間
千葉エリア（代表枠2）		
オーツーパーク セガワールド	12/9	13:00
ハイテクセガ 千葉	12/2	15:00
セガワールド 浜野	12/22	18:00
セガワールド 成田	12/23	13:00
セガワールド 旭	12/9	14:00
セガワールド 美浜	12/16	10:00
クラブセガ 柏	12/8	19:00
セガワールド 我孫子	12/15	19:00
セガワールド 柏1042	12/9	14:00
ハイテクランドセガ 岩瀬	12/16	16:30
ハイテクランド 松戸	12/29	15:00
アミューズメントエース津田沼店	未定	
ソニアビーム松戸店	未定	
千葉レジャーランド野田	未定	
ゲームチャリオット辰巳店	12/22	20:00
ゲームチャリオット船橋店	12/16	20:00
ゲーム&スポーツポポロ	12/27	14:00
AMパーク ウェアハウス南流山店	12/8	未定
ゲームプラザセントラル浦安店	12/16	15:00
ジョイランド柏店	12/8	13:30
セイタイトー佐原	12/15	20:00
ラッキー中央店	12/9	18:00
ムー大陸稲毛	12/2	15:00
AMスクウェア テクモピア行徳店	12/9	15:00
ナムコランド幕張	12/2	19:00
千葉レジャーランド成東	12/15	未定
埼玉エリア（代表枠2）		
セガワールド グリーンシティ	12/1	16:00
セガワールド 川口	12/8	18:30
セガワールド 栗橋	12/8	19:00
セガワールド 吉川	12/2	15:00
セガワールド 蓮田	12/15	18:00
セガワールド 狭山	12/8	20:00
クラブセガ 所沢	12/16	14:00
セガワールド 籠原	12/16	17:00
シルクハット所沢店	12/1	12:30
キャロム坂戸店	12/16	19:00
キャロム川越インター店	12/2	20:00
キャロム所沢店	12/2	15:00
埼玉レジャーランド春日部	未定	
AMパーク ウェアハウス埼大通り店	12/9	17:00
モナコ川越1号店	12/8	14:00
ムー大陸草加	12/8	18:00
ゲームファンタジア草加店	12/9	16:00
ゲームチッタ	12/2	17:00
ベネクス上尾	12/23	15:00
ベネクス浦和	12/16	15:00
プラボ与野	12/30	19:00
ZiPPY	12/15	19:00
東京第1エリア（代表枠3）		
セガワールド 鹿浜	12/15	13:00
セガワールド 青井	12/15	10:00
新宿プレイランドカーニバル	12/16	10:00
新宿カーニバルプラザ	12/16	13:00
ハイテクランドミカド	12/16	16:00
ツインスタージオスセガ	12/16	19:00
新宿スポーツランド中央口	12/23	14:00
新宿スポーツランド西口	12/22	13:00
新宿スポーツランド本館	12/9	13:00

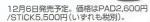
店舗	日付	時間
メガマジック天童店	12/16	16:00
ZOOOP!	12/8	13:00
タイトーステーション仙台	12/15	13:30
セイタイトーウイングス	12/16	12:00
ブリッズ仙台	12/9	15:00
プラボ仙台	未定	
福島エリア（代表枠1）		
オリエントパーク セガワールド	12/9	16:00
セガワールド 日和田	12/2	16:00
セガワールド 福島	12/16	20:00
セガワールド 白河	12/9	19:00
セガワールド 富岡	12/23	20:00
茨城・栃木エリア（代表枠2）		
セガワールド 日立	12/9	15:00
セガワールド 下館	12/9	15:00
ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	12/15	15:00
セガワールド 霞ヶ浦	12/16	14:00
セガワールド 宇都宮	12/9	10:00
セガワールド 小山	12/16	14:00
セガワールド フェアー	12/8	18:00
セガワールド クロノス	12/15	15:00
セガワールド 佐野	12/8	20:00
セガワールド 上横田	12/21	17:00
ゲームパドック+1総和店	12/15	16:30
アイアイ駅南店	12/15	19:00
アレックス	未定	
シーサイドリゾートアミューズメントパーク	12/8	21:00
スカイラブ	12/8	19:00
アミューつくば	未定	
ピンクパンサー	12/24	15:00
セイタイトー エックス	12/9	15:00
プレビジョイカム那珂店	12/22	20:00
プレビジョイカム水戸50号店バイパス店	12/15	20:00
ジョイカム多賀店	12/9	15:00
プレビジョイカム石岡店	12/1	20:00
群馬エリア（代表枠1）		
セガワールド 沼田	12/2	15:00
セガワールド 渋川	12/9	14:00
セガワールド 高崎	12/14	19:30
エクシブワールド byセガ	12/16	21:00
セガワールド 太田	12/7	20:30
セガワールド 伊勢崎	12/9	18:00
関東スポーツセンター	未定	
the 3-RD PLANET高崎	12/22	20:00
群馬レジャーランド伊勢崎	12/8	21:00
レジャーパーク藤岡	未定	
アピナ前橋	12/16	15:00
ゲーメラス高崎	12/2	13:00
プラボ 前橋未定	未定	
[illegible]		
セガワールド 長岡	12/9	16:00
メジャーロード 見附店	12/15	20:30
アミューズメントスクエア チャンス白根店	12/16	18:00
芸夢s ZONE	12/15	13:30
プレイラウンジα+1 新発田店	12/1	21:00
宝島十日町	12/9	21:00
J-LAND	12/22	18:00
プラボ新潟	未定	
新潟レジャーランド燕三条	12/23	21:00

店舗	日付	時間
北海道第1エリア（代表枠2）		
クラブセガ 札幌	12/23	15:00
セガワールド 昭和	12/9	18:00
セガワールド 里塚	12/22	13:00
セガワールド 伏古	12/9	15:00
セガワールド 苫小牧	12/9	19:00
セガワールド 金堀	12/16	18:00
セガワールド 新道	12/8	15:30
セガワールド 千歳	12/16	16:00
セガワールド 函館	12/23	15:00
パワープラントプルプル	12/30	16:00
スガイ北24	12/2	15:00
ディノスパーク	12/8	17:00
スガイコトニ	12/9	18:00
キャッツアイ 東苗穂店	12/23	17:00
キャッツアイ 手稲店	12/9	19:00
キャッツアイ 恵庭店	12/9	16:00
キャッツアイ 新川店	12/16	17:00
キャッツアイ 苫小牧店	12/9	19:00
Jプラネットファンタジオ	12/16	18:00
レジャープラザ	12/1	21:00
麻生アミュージアム	12/9	18:00
プラボ帝国座	12/16	14:00
パロ札幌駅前店	12/2	13:00
北海道第2エリア（代表枠1）		
セガワールド 旭川	12/23	15:30
セガワールド 北見	12/22	21:00
セガワールド 星が浦	12/30	16:00
セガワールド 釧路町	12/29	17:30
セガワールド スズラン	12/23	16:00
セガワールド 音更	12/22	20:00
ハイテクセガ 旭川	12/16	15:00
セガ・エルゴ	12/9	16:30
スガイディノス 帯広	12/8	19:00
旭川スガイビルAMファクトリー	12/16	15:00
釧路 スガイ	12/16	14:00
コインスナックミッキー	12/15	21:00
[illegible]		
セガワールド 八戸R45	12/16	17:30
セガワールド アクティバ	12/9	15:00
ハイテクセガ 青森	12/23	15:00
ムーンベース セガ	12/9	16:00
青森メトロポリス	12/16	15:00
ギガパレス 青森店	12/16	16:00
[illegible]		
セガワールド 一関	12/7	20:00
ポロス大曲	12/8	19:00
宮城・山形エリア（代表枠2）		
セガワールド 泉バイパス	12/16	10:30
セガワールド ZOON	12/9	11:00
セガワールド 古川	12/8	20:00
ハイテクランドセガ パラデューン	12/8	15:00
ハイテクセガ 仙台	12/1	14:00
セガワールド 南仙台	12/9	14:00
セガワールド 北山形	12/16	20:00
セガワールド 米沢	12/9	14:00
プレイランドエフワン	12/9	15:00
シルクハット仙台店	12/8	15:00
JBS 鶴岡店	12/9	14:00
カレッジスクエア	12/9	14:00

アスキーからPS用スティック&パッド登場

来たるべきKOF、VF4、ガンダムの移植に備え、アスキーからPS/PS2対応の「ASCII PAD FT2 オリジナル」「ASCII STICK FT2 オリジナル」が発売となる。

PADはシビアなコマンド入力用にカスタマイズされた特製方向キー、STICKはアーケード感覚抜群のマイクロスイッチレバーがそれぞれ採用されているのだ。小さいながらも十分な使い勝手で、アーケード練習用に最適だぞ。もちろん、プレゼントもいただいてあるぞ！ みんな200ページだ！

12月6日発売予定。価格はPAD2,600円/STICK5,500円(いずれも税別)。

お待たせ2年振り！「究極リスト2001」登場

A.M.P.(AMUSEMENT MACHINE PLAYERS)グループが送るアーケードゲームデータブック「究極ビデオゲームリスト2001」が発刊された。'72年からの約3700種を収録した、まさに"究極"の資料だ。アーケードファン必携バイブルだぞ！

【通信販売申込方法】
1冊につき1,100円（送料込）を下記口座に振り込み
■郵便振替口座
00180-4-551821
■振込先名
AMPグループ

問い合わせ info@videogamelist.net
HPアドレス http://amp.m6.net

HIPSに「CRAZY TAXI」ロングTシャツ登場！

おなじみヒットメーカーのWeb Goods Store「HIPS」に今月も新作が登場！ 若手デザイナー集団LEVEL1による「CRAZY TAXI ロングスリーブTシャツ」「DOCⅡオフィシャルカードフォルダー」のふたつだ。受注期間は12月9日まで。急ごうぜ!!

HIPSアドレス http://www.d-direct.ne.jp/

VF4「格闘新世紀」予選店舗リスト

店舗	日付	時間
楽市楽座210トリアス久山店	未定	
プラボ福岡交通センター	未定	
プラボホークスタウン	未定	
タイトーインプラザ	12/16	15:00
セイタイトー長浜	12/16	14:00
熊本エリア（代表枠1）		
セガ・マービィー	12/16	14:00
セガワールド 有明プラザ	1/13	13:00
セガワールド 白山	12/24	13:00
フェスタ東バイパス店	未定	
サンアミューズ55	未定	
八代アーバンボウル	12/23	18:00
アムズ東バイパス店	未定	
タイトーステーション熊本	12/9	14:00
プラボ南熊本	未定	
大分エリア（代表枠1）		
セガワールド 高城	1/14	15:00
ハイテクランドセガ日田	12/8	16:00
ハーバープレイス	12/22	15:00
プレイトピアハイウェイ	未定	
AMゾーンギガ都留店	12/16	18:00
プラボ光吉	未定	
鹿児島エリア（代表枠1）		
セガワールド ベイサイドプラザ	12/29	15:00
セガワールド 与次郎ヶ浜	12/15	19:00
ハイテクセガ加治木	12/16	16:00
セガワールド 鹿児島	12/9	16:00
セガワールド 鹿屋	12/23	18:00
セガワールド 出水	12/2	15:00
サンアミューズ国分	未定	
サンアミューズ鹿屋	未定	
サンアミューズ川内店	未定	
タイトーステーション天文館	12/9	10:00
宮崎エリア（代表枠1）		
ヒダカプラザセガワールド	12/15	20:00
ハイテクセガ橘通り	12/15	20:30
セガワールド タイガー	12/7	20:00
セガワールド 宮崎	12/22	21:00
JR宮崎フレスタbyセガ	12/15	13:00
セガワールド 都城	12/15	20:00
アーバンスクエア一番街店	12/2	17:00
アーバンスクエア駅前店	12/9	19:00
ドームイン日向	12/9	15:00
小林アーバンボウル	12/16	20:00
アーバンスクエアバイパス店	12/2	16:44
ナムコランド日向	未定	
[illegible]エリア（代表枠1）		
クラブセガ北谷	12/16	15:00
アルティア	12/16	18:00
ハイテクセガ北谷プラザ	1/14	16:00
イーグル2	未定	
キッズロードオブトセガ	12/9	16:00
ブラックジャック広島店	12/8	20:00
アーバンスクエア福山店	12/9	18:00
アミパラ キャッスル店	未定	
アミパラ ここじゃ店	未定	
アミパラ 2000店	未定	
アミパラ TOYO店	12/8	21:30
タイトーインプランタン	12/23	15:00
プラボ五日市	未定	
ブリッズ広島	未定	
プラボ福山	未定	
山陰エリア（代表枠1）		
セガワールド 鳥取	12/9	21:00
セガワールド 米子	12/23	15:00
セガワールド 出雲	12/9	14:00
セガワールド 松江	12/16	14:00
スーパーヒーロー倉吉	未定	
アミパラ 鳥取店	未定	
アミューズサルビア	12/2	16:00
四国第1エリア（代表枠1）		
セガワールド高松	12/9	16:00
ハイテクランドセガ丸亀	12/16	16:00
ハイテクランドセガ瓦町	12/22	15:00
セガワールド 三木	12/9	13:00
セガワールド スエヒロ	12/16	13:00
サーカスサーカスライオン店	12/9	17:00
サーカスサーカス坂出店	12/16	15:00
スカイキング	未定	
アーバンスクエアゴールドタワー店	12/8	20:00
アーバンスクエア瓦町店	12/15	19:00
四国第2エリア（代表枠1）		
セガワールド 砥部	12/2	15:00
セガワールド 今治	12/24	20:00
セガワールド 枝松	12/2	18:00
クラブセガ松山	12/9	16:00
ワンダー松山	12/8	19:00
ハイテクセガ新居浜	12/1	19:00
アミューズステーション大洲	12/16	18:00
ハイテクランドセガ土佐	12/16	19:00
セガワールド 南国	12/9	19:00
セガワールド 御座	12/2	19:00
プレイドーム松山	12/9	15:00
ビックプレイランド	未定	
アミューズメントパークMG今治店	未定	
セイタイトー高知	未定	
ナムコランド今治	未定	
北九州エリア（代表枠1）		
セガアリーナ中間	12/16	15:00
ハイパーメッセ	12/8	20:00
若松アーバンボウル	12/15	20:30
アミューズメントMGM	12/22	20:00
フェスタ小倉京町店	未定	
エグザス田川店	未定	
福岡エリア（代表枠3）		
セガワールド 飯塚	12/23	15:00
ハイテクセガ大野城	12/15	15:00
セガワールド 仲原	12/8	21:00
セガワールド 板付	12/9	13:00
セガワールド パピヨンプラザ	12/15	20:00
セガワールド 博多	12/16	15:00
セガワールド 多の津	12/9	14:00
天神GIGO	12/23	15:00
ハイテクセガ七隈	12/15	15:00
ハイテクランドセガ中洲	12/16	13:00
スーパーコメット大橋	12/9	15:00
スーパーコメット西新	12/16	15:00
天神ハイテクランド	12/23	18:00
セガワールド時津	12/15	20:00
ハイテクセガもみの木村	12/8	18:00
セガ・レガロ	12/24	20:00
ハイテクセガ浜の町	12/16	15:00
西部スポーツガーデン	12/9	16:00
アーバンスクエア久留米店	12/1	15:00
AMスペース オニマル	12/16	15:00
MGMボウル	12/15	20:00
梅光園ファミリープラザ	未定	
遊道楽和白店	未定	
楽市楽座姪の浜店	未定	
楽市楽座佐世保店	未定	
楽市楽座210	未定	
楽市楽座303佐賀大和店	未定	
総板楽座二日市店	未定	
サンボウルサンアミューズ	未定	
ハイテクランドセガイーグル1	12/9	15:00
シネセット	12/15	14:00
セガワールド ATCガルボ	12/7	20:00
セガアリーナ pa・dou	12/21	19:00
ハイテクランドセガ千代田	12/22	20:00
スポーツセンター21世紀	12/9	13:30
セガワールド 福田	12/16	21:00
セガワールド 今福	12/22	19:00
純情モンテカルロ	12/2	16:00
プレイステーションネーブル	未定	
ゲームスペースベガス	12/2	13:00
チャレンジャー関大前	12/15	18:00
チャレンジャーガムガム	12/2	15:00
GAME PLAZA GOLD RUSH	12/23	15:00
アメニティパークリノ戎橋	12/23	10:00
シャトーEX	12/15	15:00
アミューズファクトリーAXE	未定	
BIG JOY	未定	
ムーンライト弁天町	12/16	15:00
タイトーインペンギンファンタジオ	12/15	17:00
よしもとアミュージアム	12/9	18:30
プレイシティキャロット第4ビル	未定	
プラボ梅田2号	未定	
プラボ千日前	未定	
大阪第2エリア（代表枠3）		
セガワールド布施	12/2	19:30
ハイテクランドセガ平野	12/22	20:00
ハイテクランドセガ AMシアター	12/2	16:00
セガワールドフェスティバルゲート	12/9	16:00
ハイテクランドセガ香里	12/2	17:30
セガワールド 枚方	12/14	18:30
セガワールド 門真	12/15	16:00
セガワールド 岸和田	12/8	20:00
セガワールド 貝塚	12/9	20:00
セガワールド りんくう	12/7	20:00
ワンダースクエア	12/22	20:00
セガワールド 岩出	12/15	20:00
セガワールド 21	12/15	14:00
ゲームプラザOKAⅢ	12/16	17:00
ゲームプラザOKAⅡ	12/23	17:00
アミューズメントギガ	12/1	20:00
AMパークエルロフト	未定	
ゲームディーノ茨木駅前	未定	
コモススタジアム	12/9	17:00
ゲームランドエース	未定	
パスカ	未定	
コスミックプラザABC	未定	
ゲームストリートミルカトル加納	12/22	21:00
中百舌ワコーレーンズ	未定	
岸和田アミュージアム	12/2	20:00
神戸エリア（代表枠1）		
セガワールドつかしん	12/26	12:00
セガ・アジュール	12/15	15:00
三宮サンクス	12/8	13:00
ハイテクランドセガ新在家	12/9	19:00
神戸かもめ館	12/21	18:00
セガワールド ハーバーサーカス	12/28	15:00
セガワールド フェニックス	12/9	17:00
セガワールド ながさわ	12/2	17:00
ハイテクセガ姫路OS	12/23	16:00
ハイテクランドセガ姫路スターレーン	12/16	17:00
K-CAT KAKOGAWA AM THEATER	12/23	16:00
ゲームアイビス	未定	
ゲームUSA	12/1	15:00
ルート3 大蔵谷店	未定	
サンサーカス玉津店	12/23	13:00
ブリッズ姫路	未定	
[illegible]エリア		
AMプレイスギミック・セガ	12/22	18:00
ハイテクランドセガ平島	12/15	18:00
セガワールド 倉敷	12/16	18:30
ハイテクランドセガ倉敷	12/9	18:00
岡山ジョイポリス	12/8	16:00
アミパラ テクノランド店	12/1	21:00
アミパラ ウェルカム店	未定	
ネットジャパン	未定	
[illegible]エリア		
セガワールドMEGA	12/22	16:00
広島GIGO	12/16	16:00
セガワールド 東広島	12/7	20:30
セガワールド 福山南蔵王	12/2	13:00
ハイテクセガミ入2	12/23	15:00
セガワールド 福山	12/16	18:00
セガ・デポルテ	12/16	15:00
セガワールド 春日井	12/16	15:00
セガワールド 南陽	12/23	15:00
セガワールド 一宮	12/22	20:00
セガワールド 扶桑	12/16	15:00
アミューズメントプラザワイド	12/16	19:00
セガワールド 豊明	12/15	20:00
キャット中川	12/9	17:00
キャット江南PART2	12/15	19:00
キャット小牧	12/16	19:00
シルクハット名古屋店	12/2	16:00
名古屋レジャーランド大高	未定	
名古屋レジャーランド内田橋	未定	
タイトーイン名駅	12/9	18:00
名鉄サンサーカス	12/9	18:00
プラボ名古屋	未定	
AGスクエア栄店	未定	
三郷カラオケバッティング	未定	
コムテックタワー	未定	
M's PARK 鳴海店	未定	
コムテックプラザ赤池	未定	
AMパークタカラ島 尾張旭店	未定	
三河エリア（代表枠2）		
ハイテクセガ 豊田	12/1	19:00
セガワールド 安城	12/2	18:30
AMプラザ マルシン	12/23	20:00
セガワールド 飯村	12/15	20:00
セガワールド 岡崎	12/16	19:00
セガワールド ハイウェイパーク	12/9	18:00
セガアリーナ豊橋	12/29	20:00
キャット半田	12/9	19:00
キャット豊田	12/8	19:00
キャット豊川	12/16	19:00
ユーファクトリー安城店	12/1	19:00
M's PARK 豊田店	未定	
WAVE豊川白鳥店	12/16	20:00
WAVE田原店	未定	
名豊ワールド	未定	
ユーファクトリーⅡ	12/9	14:00
ダンクショット	未定	
アソス豊川店	未定	
アリス岡崎店	未定	
[illegible]エリア		
セガワールド サウスウエスト	12/16	19:00
セガワールド ジョイファクトリー	12/2	19:00
セガワールド スキップタウン	12/16	15:00
セガワールド ナツミ	12/8	20:00
セガワールド 生桑	12/8	20:00
セガワールド 亀山	12/23	15:00
セガワールド 四日市ガルボ	12/22	19:00
バンダイワールドみくも	12/9	11:00
AMシティ はみんぐたうん	未定	
ビックジョイ鈴鹿店	未定	
ビックジョイ四日市店	未定	
GAME OFF 四日市店	12/9	19:00
[illegible]エリア		
セガワールド 今堅田	12/16	16:00
セガワールド 草津	12/15	13:00
セガアリーナ 浜大津	12/15	14:00
セガワールド 六地蔵	12/16	14:00
京都ジョイポリス	12/22	14:00
セガワールド 久御山	12/23	13:00
アミューズメントデプト	12/23	13:00
セガワールド 阪奈SG	12/9	14:00
セガワールド 橿原	12/8	14:00
キャノンショット西大寺	12/9	20:30
ゲームスペースプラニー	12/22	20:00
GAME S DRAGON	12/2	15:00
ニューマンモス	12/1	17:00
AMスペースガオラ	12/16	16:00
AS24	12/23	19:00
AMスクエアモナコ	未定	
ワンダータワー京都	12/23	17:00
プラボ京都南	未定	
プラボ草津	未定	
大阪第1エリア（代表枠3）		
心斎橋GIGO	12/2	15:30
ハイテクランドセガ 紫光	12/9	12:00
ハイテクランドセガ ミスト2	12/16	14:00
ハイテクランドセガ ロイヤル	12/15	18:00
梅田ジョイポリス	12/3	18:00
ハイテクランドセガ西中島	12/9	15:00
セガワールド 新三国	12/16	15:00
ゲームスペースジャンボ	12/2	13:00
ムー大陸新横浜	12/8	21:00
ゲームファンタジア茅ヶ崎	12/9	18:00
ゲームファンタジア小田原	12/16	15:00
サミーズストレート156 相模大野店	12/16	14:00
ベネクス大和店	12/2	15:00
プラボ鶴見	未定	
プレイシティキャロット横浜	12/9	13:00
プラボ都築	未定	
北陸エリア（代表枠2）		
ハイテクセガJR金沢	12/2	16:30
セガワールド 金沢	12/23	15:00
セガワールド 氷見	12/15	16:00
セガワールド 豊田	12/16	15:00
セガ アリーナ	12/1	19:00
セガワールド 近岡	12/9	15:00
セガワールド 舞屋	12/9	15:00
セガワールド 富山(12月オープン予定)	12/23	17:00
プレイランド カケオ	12/2	17:00
ジョイランド東鯖江店	12/9	18:00
ジョイランド 江守店	12/2	18:00
バイパスレジャーランド 割出	未定	
バイパスレジャーランド 宇ノ気	未定	
バイパスレジャーランド 藤江新館	未定	
バイパスレジャーランド 松任2号	未定	
バイパスレジャーランド 野々市	未定	
バイパスレジャーランド 加賀	未定	
トヤマレジャーランド 呉羽	未定	
トヤマレジャーランド 小杉	未定	
フクイレジャーランド 春江	未定	
フクイレジャーランド ワイプラザ	未定	
扇ヶ丘レジャーセンター	未定	
コスモランド小松	未定	
プレイランド エイトマン	未定	
ゲームファンタジオ 敦賀店	未定	
バイパスレジャーランド松任	未定	
プラボ松任	未定	
[illegible]エリア		
長良川交通公園	12/9	15:00
クラブ セガ リバーサイドモールシンセイ	12/2	15:00
岐阜GIGO	12/15	17:00
セガワールド可児	12/16	14:00
ヤングフレンド	12/1[illegible]	19:00
クジラドーム	12/2	18:00
セガワールド高山	12/29	18:00
岐阜レジャーランド真正	未定	
岐阜レジャーランド穂積	未定	
ACグランド西部	12/8	21:00
アミューズメントJ 岐阜店	12/9	14:00
[illegible]エリア		
ハイテクセガNAGANOシーワン	12/23	17:00
セガワールド エデン	12/29	19:00
セガワールド 上田	12/14	19:00
セガワールド 豊科	12/21	20:00
セガワールド 山中湖	12/16	16:00
セガワールド 甲府中央	12/23	16:00
ゴんドー+1	12/15	16:30
遊スポット岡谷	12/16	19:00
遊園ラス	12/9	11:00
ドルフィン長池店	未定	
レィディービートル	12/1	18:00
アピナ村山	12/9	19:00
AMプレイス アピナ穂高店	12/7	20:00
プラボ南松本	未定	
プレイタウンパル国母店	12/1	19:00
BRACK HALL	12/1	15:00
静岡エリア（代表枠1）		
セガワールド 静岡	1/12	12:00
セガ・チャーリーワン	12/16	15:00
セガワールド 藤枝駅南	12/9	14:00
セガワールド 静岡豊田町	12/1	16:00
セガワールド 緑が丘	12/8	19:00
ハイテクランド宝塚	12/16	13:00
ハイテクランドセガ三島	12/8	20:00
ハイテクランドセガ アキューズ	12/2	13:00
ハイテクランドセガ メタリウム	12/9	13:00
the 3-RD PLANET ALADDIN	12/22	19:00
GAME OFF いろは	12/9	17:30
GAME OFF 富士宮店	12/2	18:30
名古屋エリア（代表枠2）		
ハイテクセガ金山	12/9	15:00
アミューズメントパーク ヤマト	12/2	19:00
マジカルストリート セガ	12/9	15:00

※記事中のデータは、取材を行なった10月下旬の内容によるものです。

日本縦断 ゲームセンターマップ

今回のゲーセンマップ探検隊はヤングの街・渋谷がターゲット。渋谷ゲーセンの内情、イベントを隅から隅まで探ってきたであります！

ひで隊員
渋谷には数限りなく来たことがあるものの、待ち合わせ場所にはハチ公しか思い浮かばない、エセ都会人。最近、ようやくモヤイ像の場所を覚えたが、気を抜くとやはり迷子に。

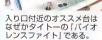
柵太郎隊長
弾幕のごときセンター街の人混みを、ドット単位で回避に挑む(当たり判定はデカイ)。ハチ公前交差点のビックビジョンで、『マーシャルチャンピオン』を遊びたい三等兵。

渋谷会館

●渋谷区宇田川町23-10
渋谷会館B1～5F
●営業時間：10:00～24:00

B1 渋谷会館

『JOJO』や『GGX』がまだまだ熱い、渋谷2D格ゲーのメッカ。レトロゲームも『デスブレイド』や『ルナーク』など名作が揃う。昔を楽しむも良し、対戦に燃えるも良しだ。

入り口付近のオススメ台はなぜかタイトーの『バイオレンスファイト』である。

渋谷の地下でビデオゲームひと筋のゲームセンターを営んでいます。最近は対戦格闘が人気がありますので、ぜひお越しください。

2D対戦格闘の修練場。少し前のタイトルもガンガン対戦できるぞ。『KOF2001』も激闘必至！

5F～2F 渋谷会館モナコ

5Fのマニアックなレトロゲームセレクトと、3Fの対戦台の多さが魅力。月一で『サイキック2012』の大会を開いているぞ。

5Fはレトロ、4Fはパズル、3Fは格闘、2Fは音ゲーや大型筐体という構造になっている。

渋谷会館モナコで12月上旬（日曜予定）サイキックフォース2012 トーナメント大会

スタッフより
麻雀やレトロゲーム、『ポップン』などの音楽ゲームも大好評。渋谷に来たらお寄りください。

渋谷会館B1Fに取材カメラが入ったのは今回が初めて。入り口にある「ゲームで指先を鍛えよう」というキャッチが否応なしに戦意を高揚させる。上階の渋谷会館モナコ2Fには「ポップン」専用コミュニケーションノートがあってお客様に好評の様子。このような光景は全国のゲーセンでよく目にした。情報交換にノートは効果的なようだ。

アイコン情報 格：格闘ゲームが盛んな店　音：音楽ゲームが盛んな店　シュ：シューターが集まる店　メ：メダルゲームが多い店　安：全般的に料金設定が安い店　レ：レトロゲームが充実している店　連：連射装置などのサービスのある店　A：アルカディアクーポン加盟店

『VO4』が6台ある豪勢なゲーム環境！

アミューズメントスペースセントラル

●渋谷区道玄坂2-29-11 第6セントラルビル
☎03-5428-3261
●営業時間：10:00～25:00

この台数も驚きだが、ラウンド数がいきなり3本というのもスゴイ！

スタッフより
最新のゲーム機を数多く取り揃えています。渋谷では当店にしかないマシンも多数！　12月には『DOCⅡ』『VO4』のイベントもやります！

音楽ゲーム、大型筐体の入荷が早い。稼働初期から格闘なら対戦本数を、音ゲーなら曲数を多く設定してくれているのだ。

ビーマニシリーズもこの通り。『ミッキーチューンズ』があるのが嬉しい。

ファンタジックなプリクラコーナーがグー

ゲームインみとや渋谷店

●渋谷区宇田川町24-2 ウェルカムビルB1～2F
☎03-3496-7044
●営業時間：10:00～24:00

1Fは最新の音楽ゲームと格闘ゲームが楽しめる。B1の全身プリクラでは小物を借りることができるぞ。ゲームカードで安く遊べる台もあり。

コナミの体感筐体ゲーム「剣」がドーンと設置されている。

スタッフより
メインの格闘ゲームコーナーが熱い！　連勝することで何かいいことがあるかも？　君もみとやで対戦してみよう！

『VF4』50連勝でポスタープレゼント。
『ガンダムDX』15戦以上連勝で、ガンプラプレゼント。

http://page.freett.com/gims/

ズバリ、カップルにオススメ

渋谷GIGO

●東京都渋谷区道玄坂2-6-16
☎03-5458-2201
●営業時間：10:00～24:00（金・土・祝前日、10:00～25:00）

「パウダールーム（化粧室）」など、若い女性やカップル向けのサービスが充実している。12/1～25には、カップルと女性のためのクリスマスイベントが開催されるぞ。詳細は店頭でチェック。

カクテルも飲めるダービーズカフェ。奥にあるのは『DOCⅡ』だ。しかも2台並んでいる！

スタッフより
5フロアからなる渋谷最大級のゲーセン。格闘ゲームは、毎日熱いバトルが展開中。ギーゴ知らずして対戦を語るなかれ。

http://sega.jp/location/

ゲームカードでDCソフトをゲット！

クラブセガ渋谷

●渋谷区宇田川町28-6
☎03-3780-2667
●営業時間：10:00～24:00

照明が控えめなので、モニターが見やすいクラブセガ。ゲームカードを購入すれば、プレイ料金が安くなる上、DCソフトが当たるチャンスも。

直営店だけあって、『VF4』が大量入荷で超人気。大会もたくさん人が集まるぞ。

スタッフより
大人っぽい店の雰囲気とは裏腹にビデオゲームが熱い!!　『VF4』、『DX』、『バチャスト3』の隠れたメッカです。12月に『VF4』3on3大会を開催予定です。

12/2　12/8、9　『VF4』全国大会予選　クラブセガ・GIGO合同
12/17、18　『ガンダムDX』大会　『バチャスト3』渋谷カップ

http://sega.jp/location/

真剣対戦やりたい人へ　其の二

新宿スポーツランド渋谷店

●渋谷区宇田川町24-6 三平ビルB1～1F
☎03-3461-8872
●営業時間：10:00～24:00

スポランの常連に師事した初心者が、『ストⅢ』大会に出場できるまで成長した逸話がある。それほどフレンドリーなゲーセン。hide景品の取りやすさもウリ。

対戦台を埋め尽くす猛者の闘気が、渋谷を震わせる！　取材日にわざわざ、常連が駆けつけてくれた。

hideの景品なら他所に負けない、とら豪語する品揃え。

スタッフより
渋谷で格ゲーやるならココ。『ストⅢ』、『カプエス2』、『鉄拳4』を50円でプレイできます。格ゲー教えます。

渋谷で『バーチャロンフォース』が遊べる店は『ゲームファンタジア渋谷』、『ゲームセントラル渋谷』、『ハイテクランド渋谷』、『タイトーステーション渋谷』である。渋谷バーチャロイド乗りたちの300戦オーバーというデータに怯むことなく乱入対戦する柵太郎三等兵とひで三等兵。そりゃもう派手に轟沈したさ。でも、負けたとしても何かしらデータが残るってうれしいね。

ポップティーンショップとゲーセンがドッキング

ポップティーンステーション

●渋谷区宇田川町13-17 ライズビル1F
☎03-3461-3130
●営業時間：10:00～24:00

雑誌ポップティーンとのタイアップ店が店内にある。渋谷で『VF4』や『鉄拳4』を今から始めたい人には、この店が穴場。

右手に見えるのがポップティーンショップ。プライズも充実している。

連れ合いとゲームをしたり、服を選んだり……普通のゲーセンとは異なる遊びかたができるのだ。

スタッフより

全身シール機とクレーンゲームを中心にした明るいお店です。渋谷で買い物の途中にぜひお立ち寄りください。

アルカディアクーポンでメダルをもらっちゃおう！

ゲームファンタジア渋谷

●渋谷区宇多川町13-11 KN渋谷ビル1～4F
☎03-3496-5856
●営業時間：10:00～25:00

メダルゲームフロアが広く、最新機種がそろっている。メダル購入毎にポイントが貯まってお得なメダルメンバーズカードも入会無料。

さすがにメダルのゲームファンタジア。落ち着いてメダルゲームが遊べる環境は渋谷一。

メダル＆アーケードが豊富なので、待ち合わせでも退屈しない。ちなみに看板に描かれたキャラは、『ペプリン』と『コカドン』という名前だ。

スタッフより

プライズ系、メダルゲームの豊富さは、渋谷最大級。もちろんビデオゲームなどの品揃えもバツグンです！

http://www.adores.co.jp

12/14リニューアルオープン

INTI渋谷

●渋谷区宇田川町31-2
☎03-5457-3765
●営業時間：11:00～24:00（金、土、祝前日は～25:00）

地下に伸びる吹き抜けがある独特な店内構造が特徴。『鉄拳4』は対戦台が6台あり、専用ノートでプレイヤー間の情報交換も盛ん。

クラブをイメージしたINTI。ビデオゲームコーナーは近日改装され、台数が増える予定。

スタッフより

プレイシティキャロット渋谷店？ と思われるぐらいに、ビデオゲームにも力を入れていく予定です。

http://www.namco.co.jp

最新タイトルのチェックはこちらで

タイトーステーション渋谷店

●渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザ1F&B1
☎03-5467-6565
●営業時間：10:00～24:00（金・土・祝前日、～25:00）

ほぼすべての新作が入荷するので、ニューゲームのチェックに最適。対戦人口や大会も多く、なにかと重宝するゲーセン。

平日から盛り上がっている。各種ゲーム大会も積極的に開催。対戦レベルも高い。

スタッフより

対戦からレトロゲームまで、80年代ゲーマーでも楽しめる店舗を目指して爆進中！ さびしい時は、ココに来い！ 12/27～31には、色々なサービスを行なう予定です。

12/22 13:00～『VF4』全国大会店舗予選

『VF4』対戦台にはキャサ夫やブンブン丸をはじめ、アルカディアライターも出没。

スタッフより

当店のウリは何といっても対戦ゲーム！ 『バーチャストライカー3』、『パワスマ2』、『VF4』ならハイテクランド渋谷まで!!

12/9 13:00 鉄拳4 大会
12/15 13:00 第一回HILS渋谷杯VF4 3on3大会

http://sega.jp/location/

関東『VF4』の聖地

ハイテクランドセガ渋谷

●渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1F
☎03-3409-4737
●営業時間：10:00～24:00 金・土・祝前日・連休最終日以外、～25:00

『VF4』大会には地方からのバーチャジャンキーが来訪し、この店の常連もまた、地方に遠征するという『VF4』の情報ターミナル。覇王のテクニックを盗むべし！ もちろん、セガモバサービスもあり。

『VO4』は4台設置。カードを握り締めて並ぶべし。

渋谷セガ系列各店の『バーチャファイター4』には段位認定制度を有効活用した対戦台が置かれている。何段以上はこの対戦台で、何級以下のビギナーはこちらでと、筐体毎にレベル分けされているのだ。これで自分の段位に見合った対戦ができるぞ。もちろん、カードが無い人や来る者拒まずの無差別級台もあるぞ。

ビデオゲームランキング

6位　Power Smash2

今月の初登場は、6位の『Power Smash2』。昨年リリースされた前作は、とくに前評判や期待が高かったわけではないが、高インカムをもたらした。最近のゲームは「2作目が期待したほどではない症候群」に見舞われている。今作はそのジンクスを打ち破れるか期待だ。

メーカー　ヒットメーカー/セガ
ポイント　42.4

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	Virtua Fighter 4<SEGA-AM2/セガ>	204.9
2	1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	162.5
3	4	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING2001<カプコン>	120.1
4	3	鉄拳4<ナムコ>	119.0
5	6	VIRTUA STRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	74.2
6	-	Power Smash 2<ヒットメーカー/セガ>	42.4
7	5	式神の城<アルファ・システム/タイトー>	53.0
8	7	TETLiS T.A. PLUS<アリカ/彩京>	29.4
9	-	THE KING OF FIGHTERS 2000<SNK>	28.3
10	9	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	20.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

2位　CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE

初登場で2位にラインクインしたのは『電脳戦機バーチャロン フォース』。初回集計段階では筐体販売のみの時期であるにも関わらずこの順位は大したもの。出回りが気になるところだが、仕入れる店舗は固定ファンをつかんでいれば安心とも言えよう。

メーカー　ヒットメーカ/セガ
ポイント　88.1

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	drummania5thMIX<コナミ>	140.5
2	2	GUITARFREAKS6thMIX<コナミ>	88.1
2	-	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE<ヒットメーカー/セガ>	88.1
4	-	DERBY OWNERS CLUBⅡ<ヒットメーカー/セガ>	73.4
5	4	スリルドライブ2<コナミ>	58.7
5	4	pop'nmusic6<コナミ>	58.7
7	-	DDR MAX DanceDanceRevolution6thMIX<コナミ>	44.0
7	6	TIMECRISISⅡ<ナムコ>	44.0
7	7	太鼓の達人2<ナムコ>	44.0
10	-	beatmaniaⅡDX6thstyle<コナミ>	39.8

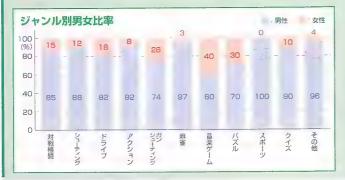
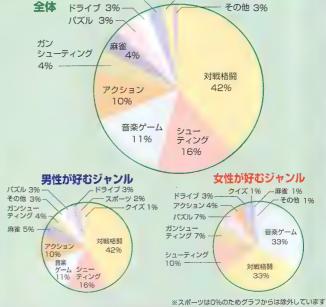
協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1－1 パボッツ麻生ビル1階	☎011-736-6166
アミューズメントエース	千葉県船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
GAME-FK2	東京都品川区荏原3-8-7	☎03-3782-8779
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア バーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4階	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
ゲームプラザトンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1階	☎052-452-0304
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5－15－7	☎096-362-2711
札幌アミュージアム	北海道札幌市北区北六条西六丁目1-2 JR高架下	☎011-281-3606
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03 3352-1637
スペースV1 廿日市	広島県廿日市市本町4－23	☎0829-34-3311
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2階	☎042-527-9399
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階	☎042-529-7837
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階	☎0471-63-9844
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2－13－9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2－11－11	☎029-274-4124
HAP'1 GAME CITTA	埼玉県さいたま市辻8-24-10	☎048-837-8021
広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5	☎082-541-6345
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階	☎03-3220-3402
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル地下1階・地下2階	☎03-3943-6735
八千代プレイランドカーニバル	千葉県八千代市八千代台東1－6－17 八千代コパボウル1階	☎047-485-2235

読者が選ぶ好きなゲームジャンル

まずこの集計データは、あくまで本誌読者のみに対するリサーチ結果だということ。これにより全国のロケーションにおける平均的な実情や、個々の店舗ごとの傾向とは若干の差があるであろうことを、あらかじめお断りしておきたい。

さて、人口がそれほど多くなく、データが採りにくいと思われる女性層の傾向に着目してみたい。約3割ずつが音楽ゲームと対戦格闘ゲームを支持し、それだけで全体の6割に達していること。また、ガンシューティングの支持順位が高いところも見逃せない。分布的には、音楽ゲームに市場性があることにより発展の余地があること。そして、0%というデータに終わった女性向けスポーツゲームというジャンルに、これから掘り起こしのチャンスがあると言えるかどうか。このあたりが、今後の女性層の獲得にどう働くか気にしていきたい。

※スポーツは0%のためグラフからは除外しています

頭の中で描いていた、格闘ゲームが衰退しているというものが崩れましたね。

モリーカード、それら全部の総称でしたよね。

喜多　そうです。業務用と同じスペックのゲームを家庭に持ち込もうということが基本的なネオジオのコンセプトでした。その当時、スーパーファミコンで満足していた市場を、別に家庭にゲームセンターを持ってくるというコンセプトでしたね。

家庭用・業務用、両方のハードの最終仕上げや手直し関係の調整役としてネオジオに携わり、最終的にネオジオが完成した時点で退職しました。

退職後はファミコンショップなどのオペレーションに携わっていましたが、ソニーのPSが出てきて、それだけでは商売にならなくなってきていたので撤退を考えていました。

この業界にいつかは戻ろうと思っていましたが、今はその時期ではないと。

――しかし、なぜこの業界に戻って来ようと考えたんですか？

喜多　業界全体が落ち込んでいましたから、そのつもりはなかったんですが……「プロスロット」を見せられた時に、ひょっとしたらUFOキャッチャーみたいに、どの店にでも一台はあるという市場ができるのではないか？　と感じたんです。この商売だったら手伝わせてもらおうかと。

――実際、評判いいですよね。七号（パチンコ／パチスロ店）で遊んでいたお客さんが八号（ゲームセンター）で遊ぶ流れができている。お店によっては、絶対外せないっていうオペレーターの方もいますね。

喜多　現役で稼働している商品をストレートに8号に放り込んだのが画期的だったので、それだけでもかなりの集客があります。これからは徐々に新機種も投入して少しずつオペレーションを続けていけば、間違いなく成功する、今が戻るチャンスかなと思いました。

その時点ではビデオはだめだ、というイメージはあったんですけど……。

そこでこの『KOF』でしょ。

頭の中で描いていた、格闘ゲームが衰退しているというものが崩れましたね。やはり人気がある

――やっと発売が決まった『KOF2001』ですが、SNKの再建断念ということで、「サンアミューズメント」という会社から発売されると公に発表されました。しかしプレイヤーには、まったくなじみのない会社名です。そこで、「サンアミューズメント」とは、いったいどんな会社なのかをお聞きしたいと思います。

喜多　もともとはSNKが作っていた「プロスロット」の『大花火』という製品がありまして、そのオペレーション会社だったんです。今は、「マルチインスロット」という製品の製造～販売などもやっています。

会社を設立したのは去年の7月ですから、多分ビデオゲームのプレイヤーで知っている人は少ないと思いますね。

――あ、そんなに新しい会社だったんですね。

ちなみに、喜多さんはこのアーケード業界に長いのでしょうか？

喜多　私はインベーダーが流行しているころ、78年に新日本企画にお世話になりました。インベーダーが終わり、『ヴァンガード』や『サタン オブ サターン』を出していた時代に一度退職しました。

それから2年後ぐらいに、今度は社名がSNKに変わるころに戻ってきました。基板修理のメンテナンスから、販売、広報など、経理以外のいろいろなことに携わりましたね。

ネオジオの開発プロジェクトにも携わっていましたが、私が関わっていたのは、ハードウェアでも機構的なものやパッケージとかそういう分野で、、いわゆる筐体ですね。中でも、モニタの角度を変えられる、画期的な筐体があったんですけど……すごい不評でした。

なぜか気に入った物ほど、世の中に出てはいけないんですよね（苦笑）。

――MVSの筐体で、カセットが6本入ってメモリーカードスロットもあったやつですね。

喜多　今でこそMVS＝ネオジオといった同義語とされていますが、当時は、筐体（6スロ、4スロ、2スロといったハードがあり）、カセットも含めて「MVS：マルチビデオシステム」だったんです。

――ネオジオというのは、家庭用とMVSとメ

タイトルは動くんだと、改めて認識しましたし、いい物を作っていけば売れる。

ロケテストを繰り返しているうちに、これは困った商品だな、怖ろしいなと思いました。

―― 怖ろしい？

喜多　ええ、怖いですね。それだけ、一年間プレイヤーが待っていた商品なんだな、と実感しました。

これは2002年もやっていかなければいけないなと、そういう気持ちにさせられますよ。あのロケテスト現場を見ればね。

今回のポスターにしても、今までと同様のB全サイズでやりたいといった話があったんですが、私はもう少し軽く考えていたんです。でも、SNKのデザインの方と打ち合わせを繰り返していくうちに、彼らの思うとおりの形で販促物も作ろうと、例年通りにやってもらいました。

『KOF』はSNK、というイメージがユーザーにはあった。しかしここにきて、イオリス、プレッツァ、サン、なんだかわけの分からない会社がみっつ連記していて、どんなゲームになってるんだ？　という疑問があったみたいですけど、やっと収まってきましたね。

日本から見たメイド・イン・コーリャという悪い側面のイメージで叩かれる中、この辺に関しては版元のイオリスさんも非常に前向きですね。日本市場で受けたものを継承したいということで、キャラクターの重要度もちゃんと分かっている。

まず日本で成功しなくては意味がないと。積極的に『KOF』っていうのはこういうものだっていうスタンスで取り組んでいました。決して名前は潰さないという意気込みが実ったというところでしょうか。

―― では、今後御社はどのような立ち回りをされる予定ですか？

まずはこの『KOF2001』を成功させる。これだけ想いがつまったタイトルです。販売の仕方を間違えてもいけないし、かなり慎重に進めています。

そして次の2002年に、今度の『KOF』の販売もまたサンにお願いしようか、『メタスラ4』もサンにお願いしようか、と言われるように頑張ります。

あとは……売りっぱなしではなく、ネオジオを始めとする機器のメンテナンスといったアフターケアも含めてやっていきたいです。

そういった事もやっていくというのが一番大事だと思いますしね。

―― なるほど。オペレーターにとっては、頼もしい限りですね。ぜひとも実現させてください。では、最後にひとことお願いします。

喜多　この業界はまだまだ面白いなと思いました。もうちょっと後の人生をかけるには、いい業界かなと（笑）。

（2001年10月31日　江坂にて）

株式会社サンアミューズメント
取締役
営業統括本部長
喜多 利彦

きた・としひこ

生年月日・1958年9月21日
出 身 地・大阪府
学　　歴・奈良大付属工学科卒
職　　歴・(株)SNK退社、オペレーション会社閉鎖、現在に至る
趣　　味・ドライブ

待望のツクール第2弾が登場!!

恋愛、学園、推理モノ…、どんな物語も作れます！

恋愛シミュレーションツクール® 2

2001年12月5日発売予定　価格：9,800円［税別］ Windows95/98/Me/2000対応

今度の『恋ツク』は、シミュレーションとアドベンチャー、両タイプのゲームシステムに対応し、どちらでも快適に作成できます。目・口・髪型などのパーツを選択し、色を設定してキャラクターグラフィックを作れる『モンタージュ機能』や、1000種類以上の音声など素材も充実。キミの思いをカタチにするためのツールです。

必要動作環境

- ■OS：Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000日本語版
- ■DirectX：ハードウェアがDirectX7以上に対応していること
- ■CPU：Pentium®III450メガヘルツ以上
- ■メモリー：32メガバイト以上（64メガバイト以上推奨）
- ■ビデオカード：800×600ピクセル以上で16bitカラー表示可能なもの
- ■音源：PCM音源対応、サウンドブラスター互換のもの
- ■解像度：エディタ使用時　800×600ピクセル以上　作成ゲームプレイ時（フルスクリーン）　640×480ピクセル

イラスト：植田亮

VALUE!
お好みのキャラクターで、自分だけの恋愛物語が作れる！

シミュレーションRPGツクール95 VALUE!
戦略性のあるシミュレーションRPGを簡単に作成できる！

音楽ツクール95＋プラス VALUE!
コレとパソコンさえあれば、今スグDTMが始められます！

キャラクターツクール95 VALUE!
ツクールシリーズに対応したお手軽グラフィックツール！

ツクールシリーズの情報はここで！

デジタルファミ通公式ホームページ
『ツクールシリーズ』をはじめとした製品情報や、『エンターブレイン ゲームコンテスト』や『インターネット コンテストパーク』の情報＆入賞作品のダウンロードなどなど、コンテンツ満載！

http://www.enterbrain.co.jp/digifami/

株式会社エンターブレイン　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　電話03-5433-7854（営業局）

enterbrain
「2D格闘」と「恋愛シミュレーション」
最強の2D格闘ゲーム作成ツール、参戦！
2D格闘ツクール2nd.
2001年12月5日発売予定　価格：9,800円［税別］　Windows95/98/Me/2000対応
前作より使いやすく快適な作業環境を実現！　そしてキャラクターの様々な動きや性能を再現するために、多様な『スクリプト命令』が追加。グラフィック面でも、画像解像度は640×480ピクセル、さらにハイカラー（65536色）対応と大幅パワーアップ！　まさに最新レベルの2D格闘ゲームを作成できる究極のツールです！
必要動作環境
■OS：Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000 日本語版
■DirectX：ハードウェアがDirectX7以上に対応していること
■CPU：Pentium®II 450メガヘルツ以上
■メモリー：32メガバイト以上（64メガバイト以上を推奨）
■ハードディスク：50メガバイト以上の空き容量
■グラフィックカード：16メガバイト以上（推奨32MB以上）のビデオメモリーを搭載し、800×600ピクセル以上でハイカラー表示が可能なもの
■サウンドカード：サウンドブラスター互換の音源とPCMを搭載したもの
■CD-ROMドライブ：2倍速以上のもの

愛機を駆り、火星～木星圏の英雄となれ!!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

4 "FORCE"

Original Game ©SEGA ©SEGA/Hitmaker,2001
CHARACTERS ©AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

稼動開始から1カ月が経過した『電脳戦機バーチャロン フォース(以下VO4)』。今月号ではバーチャロイド進化&攻略の前編(テムジン系、フェイイェン系、マイザー系、ライデン系)を中心に、スペシャルミッション攻略やステージ攻略もお届けしていこう。

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。

VO4 インプレッション

複雑な操作系がもとで前作にいまいち溶けこめなかった人、本作ではある程度簡単になっているので何度かプレイしてみよう。プレイするうちに、3Dシューティングが持つ面白さに加えて、二人で共闘する面白さや、自分の機体を育てる面白さなど、たくさんの楽しみが詰まった本作の素晴らしさに気付くはずだ。

プレイヤー集団&設置店舗の募集！

このコーナーでは「VO4」の輪を広げるべく、プレイヤー集団&設置店舗を募集しています。プレイ仲間を増やしたいというチームの方、『VO4』プレイヤーにもっと遊びに来てもらいたいというお店の方、ぜひ下のあて先まで！

●プレイヤー集団紹介係
チームの名前、主なプレイスポット、アピールポイントなどをお書きの上、チームの集合写真やプレイ風景写真などと併せてお送りください。

●設置店舗紹介係
お店の名前・住所・連絡先・アピールポイントなどをお書きの上、店舗外観の写真や店内「VO4」コーナーの写真と併せてお送りください。

post@arcadiamagazine.com
ハガキ
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル7F
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
「VO4」プレイヤー集団&設置店舗紹介係

area : Unknown

フィールドが円形状になっているため、隅に追い詰められることはないが、ヤガランデにロックされていると振り切ることは難しい。一応、距離さえ離すことができれば、中央の障害物を利用してRWやCWを無効化できる。

攻守の見極めが

広範囲&高威力な攻撃を仕掛けてくるヤガランデに対して、真っ向勝負は無謀な戦い方。対ヤガランデ戦では、いずれかの機体がおとり役となって回避に専念し、もう片方の機体が背後から攻撃を仕掛けるのがセオリーとなる。

まず、スタート直後は左側の機体をヤガランデがロックオンしてくるので左側へ移動しながら回避。右側の機体はヤガランデの攻撃に巻き込まれないように、右側を大きく側面へ回り込んで距離を離しながら攻撃していく。ロックオンしている機体が攻撃をくらってダウンすると、ヤガランデはロックを切り替えてくるので攻守交代。とにかく重要なことは、2機が一緒に行動しないこと。余計な攻撃に巻き込まれないように要注意。

パートナーがAIなら「防御に徹しろ！」を選び、少しでも被弾率を下げて戦っていくこと

最凶の破壊神を撃破せよ！

VS. ヤガランデ戦

CPU戦のステージ6でプレイヤーを待ち受ける巨大VRヤガランデ。2対1という数の優位を活かして、「ヤガランデ撃破勲章」をゲットしていこう!!

Text：伊勢猫

LW バスターL

LWのバスターLはボム系の攻撃で、RWやCWに比べれば回避は楽勝。ただし、爆風をくらうとかなりのダメージを受ける上に、ショット系攻撃をすべて封印(一定時間)されてしまう。ボムを見たら余裕を持って大きく回避していくこと。

CW TFCイレイザー

CWのTFCイレイザーは、レーザーを広範囲に発射。基本的にはジャンプで回避していくことになるが、距離が近いと見てからでは間に合わないことも……。また、ヤガランデがジャンプした場合はレーザーを2連射してくるので注意しよう。

RW バスターR

RWのバスターRは誘導性能の高いショット攻撃。基本に横方向へのダッシュで回避できるが、連射されているとコレだけでは回避不能。ダッシュ中にターボボタンを押して再度の斜めダッシュか、ダッシュ→ジャンプキャンセルで回避していこう。

あなたのお供は従順ですか？

AI機体カード

Text：H.L

友達と時間が合わなくてなかなか一緒に対戦できない……そんなときに役に立つAI機体カード。友達とAI機体カードを交換すれば、お互いに一人でも友達との協力気分を味わえるぞ。

カード更新の流れ

ターミナルにお金を入れてカードを購入する際、データを引き継ぐかどうかを問われる。ここでデータ引き継ぎを選び、使い終わったカードを挿入すると、カード更新に。このとき、古いカードをAI機体カードに変換するかどうかも選択することとなる。AI機体カードに変換しなかったカードは「END」マークが付き、ターミナルでの情報閲覧のみ可能なカードとなる。そして、AI機体カードに変換したカードは「AI」マークが付き、対戦またはCPU戦を一人で遊ぶときに活用できるカードになるのだ。

共闘適性

味方機に対する気配りや従順さの度合いを示すパラメーター。命令に即座に反応したり、レスキューを積極的に行なったりと、2on2では欠かせない要素に関係してくる。

思考クロック

AI機体の思考するスピード。パラメーターが上がると、より多くの情報を処理したり、状況を素早く判断したりできるようになる。比較的上げやすい項目だ。

近接防御

近接攻撃に対する防御の的確さを示すパラメーター。このパラメーターを上げると、攻撃のスキやダッシュ攻撃中でない限り、ほとんどガードしてくれるようになる。

AI経験値は、ゲーム中のプレイ内容によってたまり方に変化が出てくる。例えば、近接攻撃を多く使えば「近接攻撃」が上がっていき、レスキューを頻繁に使えば「共闘適性」が上がっていくといった感じだ。伸ばしたい項目を意識して対戦すれば、ある程度狙って上げることができる。

射撃攻撃

射撃攻撃を行なう上で、より的確な状況判断とそのときに有効な攻撃を選択する能力。このパラメーターを上げれば、状況に合わせた効率の良い攻撃が可能となってくる。

射撃防御

相手の射撃に対する回避能力。敵の射撃を回避することでパラメーターが上がっていくという性質上、狙って上げにくいものだが、AI機体の強さに深く関わってくる。

近接攻撃

近接攻撃をヒットさせるために必要な状況判断……その正確さを示すパラメーター。近接攻撃は攻撃力が高いので、上げておきたいパラメーターの一つだ。

チェックポイント1 変換は5回まで

AI機体カードへの変換は、1枚の登録カードにつき5回まで。回数制限があるので、ここぞというときに変換しよう。最後の一つをいつ使う？

チェックポイント2 デフォルトAI

CPUが操るデフォルトAI機体の能力は、中間値よりやや上。そこそこ強いが、機体を選べないのが難点だ。AI機体を作る際には、この数値を目安にしよう。

チェックポイント3 AI機体に命令

命令ボタンと左トリガーの組み合わせで、全6種類の命令が可能となる。もちろん、命令を素直に聞くかどうかは、AI機体の共闘適性能力が絡んでくる。共闘適性が高ければ、レスキューを行なう際に一度失敗しても再度トライしてくれたりするのだ。AI機体への命令は戦況を有利にするのに重要になってくるので、状況に合わせて頻繁に命令を変えていこう。

命令している最中は、自機が動けなくなるので注意。命令コマンドを把握して、素早く行なおう。

命令ボタン＋左トリガー	命令ボタン＋左ターボボタン
「突っ込め！」	「防御に徹しろ！」
命令ボタン＋左スティック前	**命令ボタン＋左スティック右入力**
「リーダーを攻撃せよ！」	「別な敵を攻撃せよ！」
命令ボタン＋左スティック後ろ	**命令ボタン＋左スティック左入力**
「レスキューたのむ！」	「同じ敵を攻撃せよ！」

AI機体カードの使い方

お金を入れてスタートボタンを押し、キャラセレクト画面になったときに、まずはAI機体カードを挿入する。その後、AIデータが読み込まれた後にカードが排出されたら、現在使用しているカードを挿入しよう。これで、自分で育てたAI機体が、味方機として活躍するのだ。

……を挿入すると、この画面になる。ここでAIデータが読み込まれる。

火星での戦闘は、まず火星を知ることから

ステージ攻略 Part 1

Text：H.L

ステージをうまく活用している人とそうでない人では、ダメージ効率にも勝敗にも差が出てくる。狭いところに誘い込んでのレーザー、障害物を利用した回避行動など、活用できるポイントはさまざまだ。

[illegible]フィールドを分離

このステージでのポイントは、戦場が外側と内側で分離しやすいということ。ステージ自体は広くないのだが、2on2というシステムが効率良く機能することが少ない。

ここでの戦闘は、援護する側の動きが重要性を増してくる。味方機がA地点で戦闘を繰り広げているときは、流れ弾を回避する効果や敵機から攻撃されるのを一定時間防ぐという理由により、B地点から援護をするのが理想となる。また、逆に味方機がB地点でせめぎ合っているときは、攻撃が届くA地点からの方が援護しやすくなる。

戦闘を有利な展開に導くためには、援護する側が味方機の動きを把握し、その動きに合わせて頻繁に位置を入れ替えることが必要だろう。

エリア名　レンタリア A-14（Rentaria A-14）
　　　　　レンタリア A-16（Rentaria A-16）
地点名　アークティック・ベース（Arctic Base）

ステージ設定：火星北極氷冠地帯に散在する採氷基地の一つ。前暦に着手された火星のテラ・フォーミングは採氷事業がベースとなって進められ、かつてはこの一帯も隆盛を極めた。しかし、今はうち捨てられて無人と化し、人々の生活を支えた工業施設も限定戦争用地として利用されるに留まっている。

このステージの高い障害物は、緊急回避をしたいときに役に立つ。味方機の援護をしているとき、いきなり接近戦を挑まれるとどうしても苦しい立ち回りを強いられる。そんなときに、この障害物の上に乗ると、敵の攻撃を回避しながら味方機の援護を続けられるのだ。ただ、敵機が離れた距離から射撃してきたときは危険なので、上下の段差をうまく利用して回避しよう。

[illegible]

自由に行動しやすく援護も受けやすいという理由から、援護される側はB地点での戦闘をメインにした方がいいだろう。そして、援護する側はA地点から援護をしていく。

その際の注意点として、援護される側は、C地点での戦闘はなるべく避けたい。なぜなら、C地点は非常に援護を受けづらく、孤立してしまうことが多いからだ。「一対一の強要」「狭い場所に誘い込む」「一時緊急避難」という意図が無い限り、C地点には踏み込まない方がいい。

そして援護する側は、少なくとも「ロックオンアラート」と「フリーになっている敵機のある程度の位置」だけは把握しておきたい。援護中に危険を感じたら、すかさずB地点に移動して回避していこう。

エリア名　レンタリア B-72（Rentaria B-72）
地点名　ストロング・ポイント（Strong Point）

ステージ設定：前暦末期に勃発した紛争によって、火星のテラ・フォーミング事業は完全に頓挫してしまう。その際、火星全域には大小さまざまな規模の軍事拠点が築かれた。大部分は激しい戦火によって灰燼と帰したが、一部はかろうじてその外形を留め、電脳暦に至っても使用され続けている。

中央に位置する[illegible]段差の障害物は、[illegible]非常に[illegible]である。よって、[illegible]たいときはその障害物に[illegible]しまった方が援護しやすい。しかし、一方で敵の攻撃に[illegible]やすくなるのも事実。[illegible]このステージでは[illegible]なってくる

スペシャルミッション2

特別演習

Text : H.L

近接攻撃しか使えない状況下での戦闘、戦場の情報が遮断された中での戦闘など、いろいろな状況を想定しての特別演習が用意されている。最高ランクSSを目指し、何回でも挑戦しよう。

特一限定状況想定

自機が使えるのは近接攻撃のみ。自機以外は通常通り戦闘している。そんな状況下での戦闘は、たとえ近接戦闘の操作技術が高い人でも、かなりの苦戦を強いられるだろう。

下の画面写真を見れば分かるように、自機の武器ゲージにドクロマークが付き、射撃が行なえないようになっている。近接攻撃をするには敵に近付かなければならず、それまでは一方的に射撃されることになる。いかに敵弾をかいくぐって相手に近付くかが一つのポイントだ。

このミッションで重要性が増してくるのがAI機体への命令だ。こちらが近接攻撃をしても結構ガードされてしまうため、近接間合いに入ったらすぐにAI機体に同じ敵を攻撃するように命令する。そうすれば、ガードポーズを取っている相手にAI機体から発射された攻撃をヒットさせることができるのだ。

●ミッション補足

[illegible]

特二限定状況想定

パーティカルターン、空中ダッシュ、ターボ攻撃が使えない、「初代バーチャロン」の操作系と同等となった機体での演習。プレイしていると、あの機体を思い出す……。

付加的な行動を排除したこのミッションでは、余計な行動をしようとすると動きが大きくなってしまう。その結果、相手に射撃できるチャンスを与えることになる。

そこで、必要最小限の動きで敵を攻撃していくことがクリアへの近道となる。例えば、普段は「ジャンプ(自動ロックオン)→斜め前ダッシュ→前ダッシュRW(バーティカルターンから)」としていた攻撃を、「旋回(相手を斜め方向に捕捉)→前ダッシュRW」としてみる。こうすれば代用の行動となる上に、攻撃するまでのスピードも早くなる。旋回やダッシュ中の旋回を駆使し、普段の対戦で活かせるテクニックを覚えよう。

●ミッション補足

さまざまな行動が取れる「VO4」の世界では、敵機と見合っている最中に無駄な動きが増えてしまいがち。そうなると、相手へのけん制射撃が減ったり、相手のスキを狙う行動が一瞬遅れたりすることが多くなる。そうならないためにも、攻撃できるチャンスをしっかり見極めていこう。

特三限定状況想定

HUD(ヘッドアップディスプレイ)が故障。画面情報が一切無い状況は、まさに不安との戦いだ。視覚と聴覚を研ぎ澄まし、イマジネーションを働かせよう。

このミッションでは、敵・味方の体力やレーダー、さらにはロックオン表示まで、戦場における情報データが一切分からない。入ってくる情報は、実際に見えている戦場の状況と音だけだ。

そんな中、絶対に把握したいのは自機の体力ゲージ。リーダーは常に自機となるため、自機がやられてしまったらゲームオーバーとなるからだ。そこで、どれくらいの威力の攻撃をくらったかを把握して、レスキューダッシュのタイミングを計っていきたい。

また、普段の対戦ではロックオンアラートやレーダーがあるため、見えていない敵機からの攻撃もある程度予測できる。しかし、このミッションではそういった情報が無いので、見えない敵からの攻撃が非常に避けにくい。そこで、戦闘の合間を縫ってもう一方の敵機を捕捉し、状況を確認することが重要となる。ただ、いきなり実行するのは難しいので、まずは相手をダウンさせたときにターゲットを切り替えることから始めよう。

味方機に近付いたら、とりあえずレスキューダッシュしておくのも一つの手。

●ミッション補足

[illegible]

歩きLW：相手との間に投げておき、有利な展開に持ち込もう。

しゃがみCW：ある程度の相殺性能があるので、けん制の合間に適度に出そう。

歩きRW：射間、性能など707J型と変わらず、けん制に使っていける。

LW+ターボ：遠距離でのけん制に役に立つ。硬直が長いので障害物の裏から。

斜め前ダッシュCW：移動しながら相手を視界内に捉える手段として使っていける。

しゃがみRW：発射弾数は1発。軌道や性能は707J型と変わらない。

近接LW：密着時の主力近接攻撃。ガードキャンセルなどから狙おう。

近接CW：攻撃範囲が広く、ダブルロックオン距離も長い。

前ダッシュRW：発射弾数が3発なので、707J型より格段にヒットさせやすい。

MBV-707-J/c

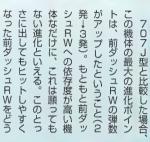
基本性能は変わらないが、右手武器が「スライプナーMk4」から「スライプナーMk5」になったことで、戦術にどう影響するのか!?

機体解説　Text：H.I

テムジン 707J/c

主力は前ダッシュRW

707J型と比較した場合、この機体の最大の進化ポイントは、前ダッシュRWの弾数がアップしたということ（2発→3発）。もともと前ダッシュRWへの依存度が高い機体なだけに、これは願ってもない進化といえる。このとっさに出してもヒットしやすくなった前ダッシュRWをどう使うかが、707J／c型のカギとなるだろう。

「スキをつく攻撃」としての使い方がメインだった前ダッシュRWが、「普段当てにいく攻撃」としても使っていけるようになった。それを考慮するとこの機体は、ダッシュ攻撃をメインとしてプレッシャーを与え続ける戦術が最適。707J型の戦術を基本として、ダッシュCW、空中前ダッシュLWなどを多めに出していき、その合間に前ダッシュRWを撃ち込んでいこう。

ダッシュ攻撃で撹乱すれば、おのずと近接攻撃を狙うチャンスも増えてくる。こちらが主導権を握っているときに相手がスキを見せたら、積極的にダッシュ近接を狙おう。

武器エネルギーがすべて全開のときは、旋回+CWでブリッツ・トーネードを出せる。

歩きLW：盾としてそれなりの機能を果たす。ボムを投げるのは遅い。

立ちCW：LWと併せて、相手の攻撃を防ぐ盾として使っていける。

歩きRW：射撃間隔が短くなり、けん制攻撃として多いに活躍する。

空中前ダッシュLW：LWゲージの使い道はほとんどこの攻撃になる。

しゃがみCW：弾速が速くヒットさせやすいので、けん制に適している。

しゃがみRW：発射弾数がアップして使いやすいけん制攻撃となった。

近接LW：密着時は、近接CWよりもこちらを使っていこう。

斜め前ダッシュCW：けん制+移動手段として使っていく。相手の混乱を誘おう。

前ダッシュRW：発射弾数は1発。しかし、相手体力の1/3程度を奪う。

MBV-707-J+

狙うは前ダッシュRW。しかし、一撃必殺の攻撃となっているので、ヒットさせるまでのプロセスが重要になってくる。

機体解説　Text：H.I

テムジン 707J+

けん制重視

背中に機体強度が増す「グリンプ・スタビライザー」を装備する707J+型は、やはり707J／c型と同じく右手武器を持ち替えている。この武器は、前ダッシュRWの発射弾数が1発になった代わりに、威力が飛躍的にアップしているのだ。そのほかにも、RWの射間が短くなった（4発まで連射可能）、しゃがみRWが最大3発になった、などの変化が見られる。

けん制しやすくなったことにより、この機体の立ち回りは歩きながらのRW連射がメインとなる。そこにしゃがみRWや立ち・しゃがみCWを交ぜていき、相手のスキに前ダッシュRWを当てていくのが基本戦術となる。

前ダッシュRWは1発がデカイだけに、数少ないチャンスを確実にモノにしたい。そこで、この攻撃を狙っていく際は、ダッシュ中の旋回を使うことをオススメする。ダッシュ中にある程度自分で向き直ることによって、武器発射時の方向補正で相手を真正面に捉えることができるのだ。

空中前ダッシュCWで、クライディング・ラムが出せる。もちろん武器ゲージはMAX。

主要攻撃ピックアップ

しゃがみLW
幅の広いウェーブを発射。相殺性能は高いが、ダメージは小さい。

立ちCW
VH型よりも低めな弾道のため、障害物に消されることも。

しゃがみRW
テイル・ストリームを素早く2連射。けん制の要となる攻撃だ。

ターボ+LW
縦に長い判定を持ったウェーブ攻撃。スタン効果を持っている。

近接ターボ+CW
メガスピンのようなモーションで回転しながら敵機を攻撃する。

斜め前ダッシュRW
敵機のダッシュ攻撃に合わせたり、中距離での反撃に使える。

空中ダッシュ近接と追加効果

フェイ・イェン系の機体は空中ダッシュ中でも、地上と同じ入力で空中ダッシュ近接攻撃を出すことが可能。また、CWの追加効果は機体別にVH型＝機動力低下、BH型＝オートロック不能、PH型＝攻撃力低下となっている。

そうそう狙う機会は無いと思うが、低空前ダッシュCWが割と使える？

TF-14 B

LWにソード「強者の妄信」を装備した近接強化型。アファームド並の破壊力を秘めた近接攻撃で、敵機に近距離離戦を挑んでいけ!!

機体解説　Text：伊勢

フェイ・イェン with BH

大振りなソードが少し扱いづらい?

BH型の特徴を一言で表すと、初期機体VH型の近接攻撃を強化したタイプ。LWがレイピアから大振りなソードに変更され、近接攻撃もすべて専用モーションに変化(ターボは例外)。見た目に分かる攻撃範囲に加えて、ダメージ量もかなり強化されている。

ただし、ここで注意したいのが機動性能の低下。実際に操作してみれば分かると思うが、VH型に比べて動きが全体的に少し重い。これはジャンプで敵機をオートロックするなどの基本動作はもちろん、近接攻撃も同様。近接攻撃のモーションがやや大振りなため、近接LWや近接RWで正面から打ち合うと振り遅れることも……。ダッシュ近接を狙う場合なども、気持ち少し早めに入力していくといい。

ショット系の攻撃に関しては、VH型とほぼ同様の性能だと思ってもらって問題無し。BH型専用となるスタン効果を持つLW+ターボは、多少の高低差なら無視して敵機を攻撃可能なので、中距離でうまく活用していきたい。

ロックオン距離が長く、比較的モーションの早い近接CWをメインに使っていくこと。

主要攻撃ピックアップ

しゃがみLW
アロー・ショットを単発で発射、追加効果でオートロック不能に。

立ちCW
ほぼ直線軌道で撃ち出していくため、中距離でもヒットする。

歩きRW
ピンク・ボールを連射。しゃがみだと弾道軌道で高速連射する。

ジャンプLW+ターボ
単発の高速アロー・ショットを発射。ヒット率はかなり高い。

CW+ターボ
VH型とほとんど同じ性能。僚機の援護などに使うと効果的。

RW+ターボ
誘導性能の高いピンク・ボールを高速で一斉連射。爆風あり。

前ダッシュLW
敵機を転倒させやすく、ダメージもCW並に高くて使いやすい。

前ダッシュCW
お馴染みの感も強いダメージ源。ダメージ量はLWと同じくらい。

近接RW+ターボ
PH型専用の攻撃で、敵機の近接を避けることも一応は可能だ。

TF-14 C

LWにボウガン「亡者の懺悔」を装備しているショット強化型。うまく中距離をキープして、前衛としての役目を果たしていこう！

機体解説　Text：伊勢

フェイ・イェン with PH

扱いやすい

初期機体のVH型に比べてRW&LWが大きく変更されているPH型は、ショット強化タイプ。とはいえ機動性能はVH型と同等。各武装の基本的な使い方にも大きな変化はない。ほかの機体から乗り換えても、すぐに対応可能な扱いやすい機体だといえる。

RWはトリガーを引き続けることで連射可能。1発当たりのダメージこそ小さいが、近~中距離におけるけん制と考えれば非常に効果的だ。LWはウェーブよりも相殺判定こそ小さいが、ヒット時に敵機をオートロック不能状態にもできる優れた武器。立ちLWよりもしゃがみLWの方が射程は短くなる半面、武器エネルギー消費量も少なくて済む。普段はこの攻撃が届く近~中距離をキープして、敵機のスキをうかがっていこう。

また、前ダッシュLWはダメージが大きく、敵機を転倒させやすくなっている。VH型に比べて、若干パワーダウンした感のある前ダッシュCWと武器エネルギー残量で判断して使い分けていきたい。

近接攻撃の感覚もVH型と同様。CWの回り込みを駆使して積極的に狙っていきたい。

YZR-8000 H

ガンマ型に比べると、攻撃にやや派手さが欠けるイータ型。広範囲に攻撃するLWと、着弾するまでが早いCWで勝負！

機体解説　Text：キャサ夫

マイザー・イータ

初期機体のデルタ型や攻撃力の高いガンマ型に比べると、かなりおとなしめの武器を搭載しているイータ型。

LWにはミサイルを装備。通常ショット時は3方向に発射するが、LW＋ターボにすることで7方向へ発射。広範囲への攻撃が可能になっている。ただし、ミサイルそのものの威力が低く、着弾するまでが遅いのが難点だ。

RWには、連射は可能だが攻撃力の低いバルカン砲を装備。通常は敵機に対する威嚇程度の効果しか期待できないが、RW＋ターボにすることで一直線に飛んでいく強力なショットを1発発射する。

CWには強力なビーム砲を装備。この武器がイータ型のメインウエポンとなる。発射弾数は1発だけだが、着弾するまでが早く、ヒットすれば大ダメージを与えることが可能だ。また、通常ショット時は誘導性能がほとんどないに等しいが、CW＋ターボにすることで、同様の武器効果で誘導性能が遥かにアップしたビームを発射するぞ。

どちらかといえは、敵機を誘導して狙い打つタイプの機体となるだろう

主要攻撃ピックアップ

立ちLW
ミサイルを3発、3方向へ発射。誘導性能がやや低い。

立ちCW
着弾するまでは早いが、誘導性能が低く、狙い打ちが必要。

立ちRW
トリガーを引き続けることで、バルカンの連続発射が可能。

しゃがみLW
立ち状態同様、ミサイルを3方向に発射。武器効果も変わらず。

しゃがみCW
ビームを上空へ発射。多少の障害物があっても狙い打ちが可能。

しゃがみRW
武器効果は立ち状態と同様。バルカンの連続発射も可能。

LW＋ターボ
ミサイルを7方向へ拡散発射。意外に誘導性能も優れている。

CW＋ターボ
見た目は通常時と変わらないが、誘導性能が格段に高くなっている。

RW＋ターボ
強力なショットを瞬時に発射。敵機が真正面にいれば有効。

YZR-8000 Γ

機動力は従来のデルタ型そのまま。誘導レーザーやスタン効果を備えた、通常機体よりもさらに強力な武器を搭載した新機体だ！

機体解説　Text：キャサ夫

マイザー・ガンマ

初期機体のデルタ型と全く同じ機動性能を持つガンマ型。RWには連射が利かないものの、威力の高い武器を備えている。ターボショットにすることで、誘導性能に優れる巨大な光子ボムを発射することができ、着弾すると大爆発を巻き起こすぞ。広範囲への攻撃が期待できる。

CWは胸元から4本のレーザーを発射。機体から4方向に拡散する感じで発射するため、近距離の標的への的中は見込めない。遠距離戦専用の武器になるだろう。また、ターボショットを使用した場合は、誘導性能がさらにアップするようになっている。

LWには円盤の形をした特殊な武器を搭載。3方向に発射した円盤状の武器は、地上を這う感じで飛んでいき、ヒットするとスタンを誘発することが可能となっている。敵機の動きを止めるには最適の武器といえるだろう。なお、ターボショットにした場合は、円盤状の武器を1発だけ発射する。着弾するまでが遅いが、威力はアップするぞ。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW
地上を這って飛んでいく円盤状の武器を3方向に発射する。

立ちCW
攻撃力の高いレーザーを4本発射。誘導性能にも優れている。

立ちRW
ショットを単発で発射。意外に武器エネルギーを消費する。

しゃがみLW
地上を這って飛んでいく。ヒットすると敵機の動きを止める。

しゃがみCW
通常時よりもレーザーの拡散幅が狭くなっているのが特徴。

しゃがみRW
立ち状態とは異なり、しゃがみショットは連射が可能になる。

LW＋ターボ
円盤状の武器を縦回転で発射。敵機の動きを止める性質を持つ。

CW＋ターボ
着弾するまでが早く、誘導性能にも優れているのが特徴。

RW＋ターボ
威力の高い光子武器を発射。着弾時、広範囲に爆風が広がる。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW
密着戦で使いたいときは、一瞬だけロックを外そう。

立ちCW
おなじみのメインウェポン。スキを狙われないように注意。

歩きRW
射間が長くけん制として使いにくいが、撃っておいて損はない。

空中斜め前ダッシュLW
地上にいる相手に対してかなりの効果を発揮する。

立ちCW+ターボ
攻撃持続時間は長いが、硬直も長い。使いどころが重要だ。

前ダッシュRW
弾数は1発だが、超破壊力を持つ。相手のスキにたたき込もう。

HBV-512-E1

初期型右手装備の「フラット・ランチャーZap-11」から「バズーカ・ランチャーZig-21」に代わり、さらに一撃の破壊力が増した。

機体解説 Text: H.I

ライデン 512E1

いかにしてヒットさせるか

武器変更により、前ダッシュRWの威力が大幅にアップした512E1型。その破壊力はレーザーに匹敵するほどだ。しかし、RWの射撃間隔が長くなったり、前ダッシュRWの弾数が1発になったりと、いいことばかりではない。

けん制がしづらくなったことで、この機体の戦術には512E2型よりさらに工夫が必要となってくる。具体的には、空中斜め前ダッシュLWや斜め前ダッシュCWで混乱を誘い、相手のスキに前ダッシュRWを狙っていく。また、前ダッシュRWを警戒させてCWを狙うなど、その状況に合った戦術を選択していこう。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW
ボムを投げた後、目の前にドーム状の爆風ができる。

立ちCW
相手のスキには、この攻撃を。しゃがみCWの軌道は山なり。

歩きRW
けん制として使う。威力が低いのでダメージ源にはならず。

立ちLW+ターボ
比較的遠い距離で使っていくといい。ホーミング性能あり。

斜め前ダッシュCW
相手のダッシュ攻撃に対して合わせていこう。

斜め前ダッシュRW
移動と向き直しを同時にこなす行動として重宝する。

HBV-512-A

多少クセはあるものの、いろいろな状況に対応できる扱いやすい機体だ。密かな機動力アップ、近接攻撃の強化も見逃せない。

機体解説 Text: H.I

ライデン 512A

この512A型は、攻撃をばら撒ける機体ではない。しかし、使いやすいダッシュ攻撃を利用して、有利な展開に持ち込むことができるのだ。

基本的な戦術は、立ち・しゃがみRW、斜め前ダッシュRW、空中斜め前ダッシュLWなどを駆使して相手を崩し、相手のスキに立ちCWやダッシュCWを当てていくというもの。特に立ちCWは弾数も多く、多少ホーミングするので相手のスキを狙いやすい。

また、近接攻撃が優れているのも特徴の一つ。ダッシュ攻撃をおとりにして、混乱した相手に対して積極的にダッシュ近接を狙っていきたい。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW
相手の行動を制限するために使っていく攻撃。

立ちCW
引っ掛かった相手は一定時間しびれる。ネットの長さに注意!!

歩きRW
けん制として使っていく。射程が短いのが弱点だ。

ダッシュ近接LW
攻撃範囲が広く、当てやすい。しゃがみCWなどから使おう。

しゃがみCW
近接戦で活躍。しびれた相手にはダッシュ近接を狙おう。

RW+ターボ
この機体のダメージ源。相手の移動先に置いておこう。

HBV-512-D

装備がフルチェンジしたことにより、新たな戦術を確立する必要がある。"一発"は無くなったが、僚機との連携でダメージを稼げ!!

機体解説 Text: H.I

ライデン 512D

主力はCWだが……

立ちLWをばら撒いて相手の行動を制限し、立ちCWでしびれさせてからRW+ターボを当てていくのが基本戦術。しかし、しびれさせた相手の回復が早いと、RW+ターボを回避されてしまうことが多く、なかなかダメージを与えられないのが現状である。

そこで、重要になってくるのが僚機との連携。攻撃に移れるスピードの違いから、しびれている敵への攻撃は僚機に任せ、その間にもう一体の敵をけん制するというのが理想だ。そうするためにも、僚機がロックしている敵をCWで狙い、ほかの攻撃でもう一方の敵に対応していきたい。

モビルスーツの性能の違いが、戦力の決定的差でないということを教えてやる！

ついに登場した鹵獲（ろかく）モビルスーツ。今月はその詳細と、戦局によって加わる各種変化と修正について解析するぞ！

発売元：（株）バンプレスト
開発元／販売元：（株）カプコン
使用基板：NAOMI
稼働中

インプレッション

PS2版の発売や、今回紹介する鹵獲モビルスーツなど、ますます盛り上がる本作。シリーズ未体験の人も、コンシューマ版で腕を磨き、ゲーセンで実戦をこなすといった楽しみ方ができる。大人気稼働中なので、パートナーや対戦相手探しには困らないぞ!!

両軍ともに、敵軍のモビルスーツを鹵獲することに成功！

昨日の敵は今日の友。夢のようなチーム編成だってできる！画面両端の三角マークに注目。

好きな機体を選ぶがいい！

鹵獲モビルスーツ

「鹵獲（ろかく）」とは、敵の軍用品や兵器などを奪い取ること。敵軍から奪ったモビルスーツを使って、新たな戦いに挑め!!

Text：[illegible]

好きに遊んでくれ！

何と、『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX』（以下DX）にて禁じ手とも思える要素が発覚した！ それは、敵軍の機体を選ぶことが可能になった「鹵獲モビルスーツ」というものだ！

……って、みんな知ってた？ それもそのはず、11月の末頃から多くのゲームセンターで、鹵獲モビルスーツが使用可能になっている予定。オペレーターコマンド（基板で設定を変える）がお店側に伝わっていると思うので、もし選択できなければ店員さんに聞いてみよう。

シャア専用ザクがサポートし、ガンダムが狙い撃つ！

さて、ゲームの方はこの鹵獲モビルスーツが加わったことにより、チーム編成が大混乱。コストを洗い出し、再検討する必要があるぞ。

実戦的なデータはまだ取っていないが、ガンダム＆シャア専用ザク（マシンガン）、シャア専用ズゴック＆ガンキャノン、陸戦型ガンダム＆ギャンといった組み合わせが、コスト的にもよさそうな感じだ。どういった結果が出るかは、次号で掲載するぞ。

ということで、まずは特殊カラーのモビルスーツを見るために遊んでみるのもいいだろう。地球連邦軍カラーのジオンモビルスーツ、ジオン公国軍カラーの連邦モビルスーツは、一見の価値ありだぞ。

特に、連地球邦軍カラーのシャア専用機体はガンダムカラーに塗られており、なんともいえず衝撃的だ。ジオン公国軍カラーの連邦機体はグリーンで統一されており、おとなしいカラーリングである。

対戦だけでなく、鹵獲モビルスーツのおかげでCPU戦もより楽しめるようになった。地球連邦軍側でプレイすれば、ジオン公国軍のモビルアーマーと戦えるのだが、これがなかなか手応えがある。

うまく組み合わせを考えないと厳しいのが、ソロモンだ。うっかりジオング＆GMなんて組み合わせにしてしまうと、ビグザムに太刀打ちできなかったりするぞ……。

鹵獲モビルスーツの使用で、遊びの幅と戦略が大きく広がった「DX」。この熱気はまだまた冷めないぞ！

ジオン機体を使った連邦軍側CPU戦。モビルアーマーがこれほど強力とは！

ガンダム4機の大乱闘……そんな光景も珍しくないかも。

おとなしめなジオン公国軍カラーのガンダム。森林地帯ではカモフラージュ効果も!?

圧巻はジオング。CPU戦での発進シーンは、一見の価値ありだ。

編集部にどよめきが起こったシャア専用ズゴック。衝撃の機体が戦場を駆ける……。

ガンダムカラーに塗り分けられたシャア専用ザク。ホビーハイザックみたい。

鹵獲モビルスーツによって地球連邦軍、ジオン公国軍に関係なくチーム編成できるようになり、一風変わった遊び方もできるようになった。旧ザク限定、射撃不可の「旧ザク格闘大会」やアッガイ限定の「アッガイファイト！」、ボール限定（宙域不可）の「ボールデスマッチ」など、色々とくだらない遊びが考えられる。こういった遊びに走るも、たまにはいいかも。

わずかな変化を見逃すな!!

攻撃力と防御力の変化

戦況によって、モビルスーツの攻撃力と防御力は変化する。機体ごとの補正もあれば、勝利後、次のゲームに影響する補正もある。知識を有効に活かし、困難に立ち向かおう。

Text：がっちん

連勝ハンデ?

検証に使用した機体は、地球連邦軍がガンダム(ビームライフル)、ジオン公国軍がシャア専用ゲルググ。お互いノーダメージの状態から射撃をヒットさせた数値を、左の表にまとめてある。

初戦でのお互いのダメージを見てみよう。ガンダムはシャア専用ゲルググを480→351、シャア専用ゲルググはガンダムを520→396へと耐久値を減らす結果となった。これを基準値とすることで変化が読み取れるというわけだ。連勝する側は、地球連邦軍のガンダムとしてある。

まず、1勝した後の2戦目。いきなり勝った側に補正が入る。ゲルググから受けたビームライフルのダメージが高くなっているのだ。この後、実に12戦目(11連勝)まで少しずつ受けるダメージが高くなる。初戦と比べると50近いダメージ差。防御力が相当低下しているということだ。

一方のシャア専用ゲルググの受けたダメージにも変化が見られる。4戦目で基準値よりも耐久値が減っていない。1戦ごとに変わるわけではないが、4段階に補正がかかっている。やはり12戦目で打ち止めとなるようだが、初戦との差は16ダメージ。連勝を重ねるうちに、ガンダムのビームライフルの攻撃力が低下していくものと思われる。

ところで、連勝に伴って上昇していく階級は補正に影響するのだろうか? 結論からいえば影響はなかった。

12戦目以降、階級が大将になるまで検証してみたが、お互いのダメージは変わらず。逆に階級を二等兵のまま連勝し、12戦以降も検証してみたが、やはりシャア専用ゲルググから受けるダメージ、与えるダメージは表の通りだった。

12戦目以降はまさにニュータイプの世界。攻撃力低下よりも防御力低下のほうが補正が大きいことが、一度の回避ミスが大きな痛手となる補正の傾向を表している。

連勝数による攻撃力と防御力の変化例

	ガンダムの耐久値(初期値520)	シャア専用ゲルググの耐久値(初期値480)
1戦目	396	351
2戦目	391	351
3戦目	387	351
4戦目	382	354
5戦目	379	354
6戦目	374	354
7戦目	370	354
8戦目	365	359
9戦目	361	359
10戦目	356	362
11戦目	353	362
12戦目	348	367
∫	(以後変化無し) ⋮	(以後変化無し) ⋮

※地球連邦軍、ガンダム側が連勝した場合。お互いビームライフルを使用。表内の396とは、520の耐久値が396まで減少したことを示します(編集部調べ)。

お互いが初戦でダメージを受けてない状態、なおかつどの機体も撃破されていない。

この状態での与え合うダメージが基準値となる。ここから細かい補正が加わるぞ。

12戦目で最後の補正がかかるようだ。ここまで連勝するには、相当な腕が必要だろう。

耐久値520か一発で348になる。うっかりでは済まされない厳しさがプレイヤーを襲う。

耐久値減で攻撃力UP!

機体の中には、ダメージを受けて耐久値が下がると攻撃力が上昇するものがある。

コストが高い機体にはおおむね適用され、ガンダム、シャア専用ゲルググを始めとし、ガンキャノン、ガンタンクにも適用される。適用されないのは、GM、グフ、シャア専用ザクなど。特にガンダムは、耐久値400を切った早い段階から適用されるぞ。

耐久値減で防御力UP!

前作でも見受けられた防御力アップの補正は『DX』でも行なわれている。

超ハイコストな機体のみ適用されていた要素だが、本作ではガンキャノンやガンタンクも対象になっている。耐久力4分の1くらいから防御力が上昇する傾向にある。やはりGM、グフ、シャア専用ザク、旧型ザクといった中堅以下の機体には適用されない。

作戦失敗直前で攻撃力UP!

前作では、コストの減少に伴い防御力がアップしていったが、本作では攻撃力がアップする機体がある。

確実に適用されるのは戦力コスト的に後がない状態、もう一度撃破されると作戦失敗となる場合だ。耐久値に左右されなかったシャア専用ザクも、この場合は攻撃力がアップする。この状態で防御力がアップする機体はないようだ。

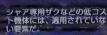
コスト的に後がない状態では、シャア専用ザクの攻撃力もアップする。一撃必殺を狙え。

これらダメージ、防御力などの補正は、重複して適用されることも覚えておこう。

システム的に恵まれているといえるガンキャノン。ぎりぎりの局面で真価を発揮か!?

低コスト機体ながら補正が適用されるガンタンク。粘り強いイメージの秘密はこれか!?

シャア専用ザクなどの低コスト機体には、適用されていない要素だ。

この恩恵を受ける機体は、なるべくチャンスを活かしたい粘ればそれだけ有利となる。

耐久値低下に伴い防御力がアップする機体があるが、適用されるタイミングが極端であることに注意したい。最初は4分の1減らされた辺りというのは本文でも述べた通りだが、次に防御力がアップするのは耐久値100を切ってから、という傾向が強い。このことから、高ダメージのビームライフル系にはあまり意味が無く、バルカン系の武器に対して強いことが分かる。

飛び出せ！ ゲルドルバ

「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX」マニア宙域

第一回「ガンダム、大地さ立つ」

※ゲルドルバとは、ギレンが放ったソーラー・レイの標的となった空域の名前である。

テスト飛行中にのほほんと乗敵されたフラウ・ブロのごとく、誌面に忽然とその姿を現わした『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX（以下DX）』ファンページ、それが「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」だ。ここが宇宙世紀の投稿ベストソリューション（希望）！ このコーナーこそが『DX』への強大なプレッシャーを一手に引き受ける光る海（願望）！ 選ばれた優良（？）投稿者の愛で支えられたファンページなのだっっ！

Text：ジックルアーマー

中立コロニー イラストサイド6

このイラストコーナーでは、『DX』関連のネタを力強く募集している。貴公らには、戦績（掲載回数）に合わせた階級が贈られる手筈になっている。上官には、それ相応の褒美も与えよう。ただし、戦士たるに相応しくない投稿を送ってきた獅子心中の虫は厳罰に処する、以上！

（東京都 兼丸二等兵）
☆英雄になるためではなく、守るものがあるから…

（大阪府 Henley二等兵）
☆武装に現れる漢のこだわり。マゼラトップ砲は我らだけの特権さ。

●http://junkshenley.hoops.ne.jp/

（埼玉県 しょはーなそう二等兵）
☆問：08小隊の面子は描いていい？ 答：リック・ドムとかエストとか特殊な形でなら黙認（笑）。

（東京都 しばまる二等兵）
☆彼らのために三人同時プレイを！ ブラウ・ブロも三人乗り必須説。

●http://m.para.ne.jp/~baso/

（東京都 SF-X二等兵）
☆鈍光放つヒートホーク、崩れ落ちる棄てるガンダム。終戦まで一年戦争感出てます。

●http://olive.zero.ad.jp/~zbh73828/

（東京都 セイタカ二等兵）
☆銀色に君けた怨念、彷徨う騎士の巨躯よ…

（茨城県 DS二等兵）
☆心が痛むというのかい？ う〜ん、それは誤射、君の誤射のせいさ。

（茨城県 殿様二等兵）
☆言うべき台詞はひとつ。「ば、化け物か…」うぉぉぉぉ

（栃木県 そら二等兵）
☆ニュータイプこっつうムダ書い…

「飛びゲル」投稿兵募集
ジャブローより緊急入電！

次号から本格始動する「飛びゲル」では、さまざまなコーナーが同志諸君を待っているゾ。

■中立コロニー・イラストサイド6……『DX』に登場するモビルスーツ、モビルアーマー、人物、輸送機のイラストを募集しておる。サイズは原則ハガキと同じ比率だ。作品の裏（メール投稿の場合は、メールか作品と同一のフォルダに住所テキストを入れること）には必ず住所・名前・『DX』で好きなモビルスーツorモビルアーマー（その理由も）・連邦派かジオン派かを明記すること！ 現状、モビルアーマーや戦車が著しく少ない……補給を求むぞ。

■スム・シティ裁判所……『DX』をプレイした誰もが一度は経験するであろう「僚機誤射」。その場は「気にスンナー！」と流しつつも、心の奥底ではドズル思念のごとき憎悪が渦巻いていると思われる。

そこで、味方を誤射した、されたという誤射実体験や、うっかりやらかした失敗談を大募集。実父をもソーラー・レイで撃ち抜く誤射の大家、我らが総帥がジャッジしてくださるぞ。

例：ゾック乗りのMは、自分の貫通レーザーも、私の近接攻撃ワンセットに含まれると勘違いしています。総帥、こんな危険極まりない彼に、誤射の心配がないテキサスコロニーの幌馬車（コスト：1）を支給してください。（ひで）

■戦友報告書……ゲーセンに出没した「この反応はニュータイプ

ゲル事典 飛びゲルに参加してくれた諸君、君らの功績はこのアルカディアコロニーにおいて後生まで語り継がれるだろう！ この先も、各コーナーへの支援を怠りなく生き延びてほしい。話は変わるが、『DX』を遊んでいる諸君はガンダムを知っているのかね？ 「ハッ！ 小生はガンダム世代ですから、常識であります！」、「アニメは未見ですが、ゲームが面白いので命を賭しております！」などなど、投稿やアンケートの端に記してほしい（プチリサーチ）。

◆http://www.cham.nagakute.ac.jp/~c981507/

（新潟県　芹沢[illegible]二等兵）
☆かようなアーケードコラボレーションもアリ。[illegible]入りをくらわない程度にな。

（静岡県　大山[illegible]二等兵）
☆マッド・アングラー隊の誇り、アイアンネイルにすべてを賭ける！

◆http://www.02.246.ne.jp/~mdo-digi/

（東京都　ムドウ二等兵）
☆ジオニストなヤングに大流行！シャアザクヘアでルナリアンもっとり。

◆http://gldngsyo.hoops.livedoor.com/

（埼玉県　翔[illegible]二等兵）
☆ゴッグの使用率……たしかに低いようだ。ゴッグ強化[illegible]希望。

（東京都　タマ二等兵）
☆貴様もいっぱしの指揮官面になってないぞ！

（青森県　イトウゆーじ二等兵）
☆ザクとは段違いの重み、ゲーム中でもザクとは違うよね。

◆http://www.r20.7-dj.com/~ug110/

◆http://home9.highway.ne.jp/z-cat/

（東京都　一味二等兵）
☆今号のガンダムヒロイン。もう[illegible]をくらわない程度にな。

◆http://www.sol.dti.ne.jp/~hunkpunk

（大阪府　大山[illegible]二等兵）
☆ハイライトの赤い[illegible]がグー。[illegible]といきたい。

（群馬県　NAGA二等兵）
☆烈将は感じた。年端のゆかぬ少年たちの戦争、そして恐るべき可能性を。

投稿兵戦力分布図

連邦
ジオン

ジオン軍が優勢です！

◆http://www7.gateway.ne.jp/~ognis/

（京都府　村田真吾二等兵）
☆モノクロなのは村田二等兵の罪ではない。アルカデ打電室主任ひで軍法会議行き。

◆http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Apricot/6584/

（千葉県　なす二等兵）
☆警報がけたたましく鳴るまで、短いながらも穏やかな時間。

か？」と戦慄を覚えるほどに凄腕な対戦者or協力者の報告を待つ。無傷でガンダムを屠るアッガイ、接近戦上等不退転ガンタンク、腕はそこそこだが顔はオルテガ……などなど。

■パイロットネームコンテスト……「長い彗星」や「マ・ルチ」など、君が使っているイカしたパイロットネームを送ってくれ。

■スパイ107号……君たちはジオン軍の諜報員である。諸君らが手に入れた連邦の機密をイラストや文章、立体化などで報告してほしい。

●今回の指令「連邦軍の重要機密をキャッチした。現在のところ、コードネームのみ判明している。「しっとりボール」だ。いかなるフォルムのMSなのか、その性能は？　装備は？　触り心地は？　優秀なる君たちの手で敵戦力をつかんでくれたまえ」

■クベさんの壷……正直に言おう。語感が気に入ったが、コーナー名に見合うだけの内容を思いつかぬ。内容を各自で推測し、投稿してくれたまえ。コーナーの未来は任せた。

宛先

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「飛び出せ！ゲルドルバ」係

E-mailでのCG・文章投稿は……
sicklearm@arcadiamagazine.com

※メールのタイトルには、必ずコーナー名を記入してください。次々号2月号の締切は……12月19日消印有効

ゲル事典　上記の募集告知の他にも、「連邦軍支援コーナーを設立したく、スペースをいただきたい」のように自分たちの正義によるコーナーを申告するのもいいだろう。この「飛びゲル」宙域は原則として、哀戦士であるチミタチの脳波で操作されている。新しい世界を切り開くのは、若い世代のニュータイプ投稿であると言へる！　ゲームセンターという名の戦場で、資金の限り参戦し、自宅で投稿に励むのが理想系だ。

全国予選もそろそろ終盤。君は権利を獲得した？

今のカプエス事情

最近では、Kグルーヴの使用者も増加中。怒りゲージがMAXになったときの、防御力上昇は見逃せないポイントだ。安定した強さのC、Nグルーヴや、一発のあるAグルーヴにどこまで食い込んでこられるのか？ 今後の発展に注目したいところだ。

今回は、あまり知られていないガードキャンセル攻撃の性能に注目！ 知っていて損はないぞ。その他、定番のQ&Aやオリジナルコンボ、キャラ攻略をお届け。

※本記事内では、スーパーコンボを超必殺技を出せこ「スーパーコンボ」と表記しています。超必殺技およびMAX超必殺技ならびに3スーパーコンボと同等です。また、フレームデータはアーケード版（ゲームスピード標準）を元に編集部で計測したものです。

そこが知りたい！！ カプエス2 Q&A集

ふと思った疑問や不思議、システムから個別技の対処策まで、実戦で役に立つであろう質問をチョイスして紹介。回答を参考に、自分なりの答えを導き出してほしい。 Text：OYZ

Q 1P側と2P側で違いがあるって聞いたけど……？

A はい、あります。本作に限らず、いろいろなゲームでプログラム処理の関係から、1P、2Pで多少の違いが生じる場合があります。本作も例外ではなく、この違いにより、画面端限定ではありますが、画面端の倒れている相手を、2Pだけがジャンプなどで跳び越すことができます。特殊な移動技（豪鬼の阿修羅閃空やアテナのサイキックテレポートなど）を使わないと、画面端で倒れている相手のガードを左右に揺さぶれない1Pに比べ、全キャラ共通のジャンプやステップでお手軽に裏に回れる2Pは、画面端でかなりの優位を得ることができるでしょう。ただし、いつでも裏に回れるというわけではなく、相手の頭がこちら側に倒れるダウンになる技に限ります。この現象を使った有効な戦法の実戦投入例を紹介しましょう。リュウ、ケン、ゴウキの強Ⓟ投げ後大ジャンプで、テリーの強Ⓚ投げ後に2回ステップ（中クラックシュートでも可）で、ジョーの強Ⓟ投げ後は中黄金のカカトで、それぞれ相手の裏を取れ、その起き攻めへ移行できます。

リュウ、ケン、豪鬼の強P投げが、画面端付近で決まったらチャンス。

ここで、倒れている相手に注目。頭が自分に近い方にあるのが分かる。

こういう場合は、画面端で倒れている相手を大ジャンプで跳び越すと……、

ほら、この通り。2Pならば、画面端での強烈な起き攻めが可能になる。

Q ヒットバックって何？

A ヒットバックとは、文字通り「攻撃を受けたときに後ろに下がる」現象のことです。この現象が無いと、ボタンを連打するだけで永遠に連続技、何てことにも成りかねません。よく耳にする画面端限定の連続技は、ヒットバックの影響をあまり受けないという、特別な状況の恩恵を受けることにより可能になっています。

Q キャノンストライクや桜花脚へのいい対処法って？

A 着地のスキが少ないこれら二つの技は、対戦中低い打点でガードしてしまうことがよくあります。この場合相手の有利は確実（低めの打点でガードすると、最大こちらが8フレーム不利）。これら二つの技には、ガードする前に対処することが望ましいといえるでしょう。そこで二つの場合に分け、それぞれの対処法を説明しましょう。

まず、移動手段として使われる距離の場合。相手の着地地点に技を置いておく感じに、横方向に判定の強い技を出しておきましょう。これら二つの技の判定は横方向にあまり強くなく、両キャラ共に体力が少ないので、相打ち覚悟で技を出すのも悪くありません。

次に、ガードさせるように使われた場合。飛距離の短いこれら二つの技は、ガードさせるために相手にかなり近付かなければなりません。そこで、垂直ジャンプして、横方向に強い攻撃を使えば、ガードする前に撃退できます。

遠い位置なら横に判定の強い技を置いておくと……。

ほとんどの場合判定負けしない。最悪の場合でも相打ちになる。

ガードさせにくる場合は、相手も多少のリスクを背負っている。

早めの垂直ジャンプから、横方向の強い技を出せば迎撃できるぞ。

Q 空中ガードの性質を教えて！

A Cグルーヴ特有のサブシステムである空中ガードは、飛んだ瞬間からガードすることが可能になります。キャラクターによって跳ぶまでの時間は差がありますが、3フレームで跳ぶリュウの場合、空中判定になった3フレーム目から空中ガードできる状態になります。非常に使いやすい空中ガードですが、通常のガードより、ガードクラッシュゲージが多く減ることに十分注意しましょう。

これが3フレーム目。この瞬間から空中ガードができるようになる。

4連続で竜巻旋風脚を空中ガードすると、ガードクラッシュゲージがこんなに減る。

ゲー事典 **空キャンセルについての補足**：中or強攻撃の空振りでもゲージがたまるグルーヴでは、遠くで使う必殺技に（主に飛び道具などに）、わざと空キャンセルしてから必殺技を出す上級者もいる。こうすることで、ゲージを低リスクで少しでも稼ごう（通常技の空振り分だけ余計に）としているのだ。

Q 空キャンセルの仕組みを教えて！

A 空キャンセルとは、キャンセル可能な通常技が相手に触れない場合でも、技の出始めをキャンセルして必殺技やスーパーコンボを出せることをいいます（オリジナルコンボ時は制限無し）。実戦では、ゲージため（中、強の通常技の空振りでゲージのたまるグルーヴ）、判定の強い技に仕込んでおく、移動する通常技を使って必殺技の有効範囲を広げる、特別なコンボなどに使われています。

本作では空キャンセルできる猶予時間がかなり長く、地上必殺技は4フレームあります。これは通常技のボタンを押したフレームを含め、5フレーム以内に必殺技のコマンド＋ボタンが完成していれば、空キャンセルができることになります（ダンのジャンプ攻撃は例外で、攻撃判定が出てから1フレーム目まで受け付けている）。

長いコマンドでも、コマンド途中に通常技を入れ込めば空キャンセルできるので、まだまだ研究する余地あり！　自分のキャラを再検証してみるといいでしょう。

〈通常時〉

藤堂の場合、前進するしゃがみ強Ⓟ後の最初の4フレーム目までの間に、空キャンセルしてコマンド投げを出せは、一瞬踏み込んでからつかむので、普通は届かない所からでも投げられる。

〈オリジナルコンボ時〉

オリジナルコンホ中は、必殺技（スーハーコンホも含む）で空キャンセルがいつでも（技の出掛かり以外でも）できる。この特性を活かし、前進する技と組み合わせれは強力な連続技かできる。

Q グルーヴによって難度の変わる連続技ってある？

A はい、あります。これは、連続技中に原因があります。

小ジャンプのある四つのグルーヴ（P、S、N、Kグルーヴ）は、ほかの二つのグルーヴ（C、Aグルーヴ）に比べ、ジャンプするまでが若干遅くなります（リュウの場合3フレーム遅れる）。これは、小ジャンプの入力がある ために起こる現象です。これにより、ジャンプするタイミングが遅れてしまうため、連続技の難度が上がってしまいます。また、ジャンプだけでなく大ジャンプにも当てはまります。ユンの立ち中Ⓚなどの大ジャンプキャンセルを連続技に使う場合は注意しましょう。

なお、ジャンプするのが遅いグルーヴでも、ジャンプ入力から1フレーム目で投げられ判定が消えるのは、どのグルーヴも同じです。

ジャンプ攻撃で追撃をしようとすると・・・。

グルーヴによっては、同じ連続技でもつなぎが難しくなる。

Q 相打ちの場合にできる連続技があるって本当？

A はい、あります。主に多段技が相打ちになった場合に可能になる傾向にあります。無敵時間が切れると同時に攻撃発生が出るLv1のスーパーコンボは、相打ちになりやすく、初段を当てたときの相手ののけぞり時間も長いので、その後の連続技は実戦で狙える難度でしょう。

相打ちからの連続技を狙う場合、注意点がもう一つあります。それは、相手の出した技の種類です。相手の出した技が当たるとダウンする技の場合は、当然連続技を狙いには行けません。

ほかには、強攻撃と相打ちになった場合もヒットバックが大きく、自分ののけぞり時間も長いので、連続技にするのは難しいでしょう。相打ちから連続になる技が、相手の弱or中攻撃と相打ちになった場合に狙ってみましょう。

実戦で相打ちになることが非常に多いLv1スーパーコンホ。

相打ち時に距離が近ければ、密着からの連続技が狙える。

Q ストⅢ3rdからのブロッキングの変更点は？

A 前号までの記事にもある通り、ストⅢ3rdのブロッキングに比べて、本作のブロッキングは受付時間が短くなっています（詳細は10月号78ページを参照）。ここでは、そのほかの変更点について説明しましょう。

まず、ブロッキング時に、次の技がガードできない場合があるということ。例えば、ケンのLv3神龍拳は1発目をブロッキングすると、2発目をガードすることは不可能（2発目をブロッキングすることは可能）になります。これは、間隔が短い技の場合にこの現象が起こるようです。ほかにも、ルガールの烈風拳ブロッキング後のゴッドプレスが、ガードできない場合があります。

次に、ためがブロッキング中もある程度持続されるという変更点です。例えば、豪鬼の強灼熱波動拳を3回ブロッキングした後でも、ガイルのソニックブームなどのため技を出すことが可能です。この場合、ブロッキングする前に、出したい技のためが完成していなければなりません。

本作では多段ブロッキング後も、ため系の必殺技orスーパーコンボが出せる。

Q リバーサルで回り込みが出にくいのはなぜ？

A 本作のリバーサルはレバーの先行入力はできますが、ボタンの入力は起き上がりや硬直の切れるちょうど1フレーム目に入力する必要があります。そのため、ボタン離しの入力を受け付けてくれる必殺技やスーパーコンボは多少簡単になるものの、離し入力を受け付けてくれない回り込みや避け、オリジナルコンボなどはリバーサルで出すことが非常に難しいです。

仮に、リバーサルの1フレーム前にボタンを押し、次のフレームに再びボタンを押せたとしても（人間には不可能ですが）、ボタンが押しっぱなしと認識されてしまい、リバーサルにはなりません。難度を上げている要因です。

通常技、回り込み、避け、オリシナルコンホ発動などは非常にリバーサルが難しい。

ボタンの離し入力も受け付けてくれる必殺技などは、リバーサルの難度は多少下がる。

ストⅢ3rdからのブロッキンク変更点補足：ためか解除されない本作のフロッキンクたか、必すしもいい事はかりてはない。ためが完成している状態て、フロッキンク後ため技と同しボタンの通常技を出そうとしても、なかなかこれがうまくいかない。暴発してもいいため技か多いのたけとね

基本的な性能

まずは、全キャラに共通する基本的な部分を解説しよう。ガードキャンセル攻撃は、レバー前＋中Ⓟ中Ⓚという入力だが、◆だと入力を受け付けない点に注意してほしい。きっちりレバーを前に入れて入力するようにしよう。

使えるグルーヴはC、A、S、Nで、使うとガードゲージを約30％消費する。ちなみに、ガードゲージが30％を下回っている場合は0になるだけなので、使えなくなるわけではない。ダメージは全キャラ共通で600と、中攻撃とほぼ同じで、多段のガードキャンセル攻撃は、全段ヒットして600となっている。また、ガードキャンセル攻撃ではK.O.できず、相手の体力が600以下の場合はヒットさせても残り体力が0になるので注意してほしい。

入力受け付け時間は、相手の攻撃の強さによって変わり、攻撃をガードした時点から始まり、ヒットストップ終了から5フレーム目まで受け付けている。入力が成立すると、8フレームのヒットストップがかかり、その間は完全無敵だが、時間停止はかからない。なお、表にある発生はヒットストップ終了後のものなので、実際は8フレーム＋発生となっている。また、ブランカを除き、攻撃発生まで完全無敵なので、一方的に打ち負けることはない。

ガードキャンセル攻撃の技の形状は、主に上昇系必殺技と、通常技の二つに分かれていて、上昇系必殺技は硬直が長いものの、足元にやられ判定が無い技が多く、当たりが強い。通常技の場合だと、全体的に硬直が短く、使いやすいものがそろっている。

ガードキャンセル攻撃は、硬直が長めの技や、特定の連係に狙うのが基本。リュウのしゃがみ中Ⓚ→波動拳などの連係や、小技連打、強攻撃などに対して使おう。また、ガードクラッシュ寸前の状況で使うのも有効。強引に攻めてくる場合が多いので、切り返しやすい。ただし、読まれて弱攻撃1発止めなどで対応されることもあるので、注意しておこう。キャラによっては、ヒット後に追撃が見込めたり、ガードされても有利になったりするので、それらのキャラは積極的に使っていくといいだろう。

小技をガードした後などは、受け付け時間が短く、意外に出しにくいので注意しよう。

ガードゲージを30％も消費するので、使いどころは考えたい。まさにもろ刃の剣である。

相手の攻撃も大味になりやすい。危機を脱出できる絶好のチャンスになるぞ

ガードゲージ点滅時は、積極的に使おう。元々クラッシュが近い状態なので……、

CAPCOM SIDE

キャラ名	技の形状	発生	硬直差	追撃	無敵時間	ダメージ	備考
マキ	烈風脚	10	−51	不能	9後、無敵が切れる	600	後ろにも攻撃判定あり。相打ち時は空中やられ。
イーグル	近距離立ち強Ⓚ	12	±0	不能	11後、無敵が切れる	600	吹き飛びやられ。
恭介	中幻影キック	11	−28	不能	10後、ひざ上が切れる	600	相打ち時は空中やられ。足元にやられ判定が無い。
ユン	中穿弓腿	11	−22	不能	10後、ひざ上が切れる	600	相打ち時は空中やられ。足元にやられ判定が無い。
ロレント ※1	しゃがみ強Ⓚ	12	+15〜+8	不能	11後、無敵が切れる	600	下段判定。吹き飛びやられ。
春麗	近距離立ち強Ⓟ	10	−2	可	9後、無敵が切れる	600	相手画面端、Lv2〜3気功掌で追撃可。画面端で弱、中攻撃と相打ちになるとLv1でも追撃可。
リュウ	中昇龍拳	10	−23	可	9後、胸部より上が切れる	600	画面中央で、弱攻撃と相打ちになるとLv3真空竜巻旋風脚で追撃可。画面端は弱、中攻撃と相打ち時はLv1から追撃可。強攻撃と相打ち時はLv2以上で。
ケン ※2	中昇龍拳	9	−25	可	8後、胸部より上が切れる	300×2	画面端、弱攻撃と相打ちになると神龍拳で追撃可。
ガイル	➡＋強Ⓟ	12	±0	不能	11後、無敵が切れる	600	やられ判定がかなり前に進む。
ザンギエフ	弱バニシングフラット	12	−1	不能	11後、無敵が切れる	600	吹き飛びやられ。後はバニシングと同じ。
ダルシム ※1	しゃがみ強Ⓚ	12	−2〜−8	可	11後、無敵が切れる	600	下段。吹き飛びやられ。弱攻撃と相打ちになるか、足先がヒットすれば、ヨガテンペストで追撃可。
E.本田	専用モーション	10	−1	不能	9後、無敵が切れる	600	上に高く吹き飛ぶ。
ブランカ	立ち強Ⓟ	12	−2	不能	6後、無敵が切れる	600	吹き飛びやられ。
M.バイソン	弱バッファローヘッドバット	11	−9	不能	10後、無敵が切れる	600	吹き飛びやられ。
バルログ ※2	中スカーレットテラー	10	−12	不能	9後、無敵が切れる	300×2	足元にやられ判定が無い。
サガット	中タイガーアッパーカット	9	−35	可	8後、左腕より上が切れる	600	弱攻撃と相打ちになるとLv2以上のタイガーレイドで追撃可。
ベガ ※3	サイコインパクト(前作の技)	15〜25	−3	可	発生と同時に無敵が切れる	300×2	2ヒットすれば、どこからでもメガ・サイコクラッシャーで追撃可。多少引き付けた方が全段ヒットさせやすい。
さくら	弱咲桜拳	10	−13	不能	9後、無敵が切れる	600	吹き飛びやられ。
キャミィ	キャノンスパイク(専用)	10	−26	可	9後、上半身が切れる	600	吹き飛びやられ。ジャンプの最頂点にキャノンスパイクを当てれば、Lv3リバースシャフトブレイカーで追撃可。
モリガン	中シャドウブレイド	10	−29	可	9後、ヒザ上が切れる	600	弱攻撃と相打ちになると空中ダークネスイリュージョンで追撃可。
豪鬼	遠距離立ち強Ⓟ	12	−4	可	11後、無敵が切れる	600	吹き飛びやられ。画面端で弱、中攻撃と相打ちになると滅殺豪昇龍で追撃可。
ダン	中晃龍拳	11	−26	可	10後、無敵が切れる	600	上吹き飛びやられ。画面端で相打ちになると必勝無頼拳で追撃可。

※1　硬直差の左の数値は先端をガード、右は密着時の数値。
※2　ガード時は1発目で離れる。硬直差は1発目の数値。
※3　サイコインパクトは相手の距離より発生が変わり、距離が遠いと移動してから技を出す。硬直差は2発目の数値。
注：発生、硬直差、無敵時間の数値の単位はフレーム。技名(専用)とある技は通常時は出ない専用のもの。

オススメのグルーヴは？　使いやすいのはゲージ効率のいいC、N。特にCはゲージもためやすく、防御手段として使うキャラにはうってつけといえる。逆に、攻撃手段として使うならNがいい。MAX発動をしていれば、ガードキャンセル攻撃から、スーパーコンボで追撃しやすい。ただし、ゲージ3本を一気に使ってしまうといったデメリットもある。

GUARD CANCEL ATTACK PICK UP!

高性能なガードキャンセル攻撃を持つキャラをピックアップ。強力なものが多く一見の価値アリだ。

●防御系キャラ

オススメは紅丸、ロレント、ユリの3人。防御性能が高く、ガードキャンセル攻撃本来の目的で使っていける。反対に、性能の悪いブランカは攻撃発生の6フレームも前に無敵が切れてしまい、小技連打などで簡単につぶされるので、使用は控えた方がいい。

●紅丸

何と攻撃発生から3フレーム後まで完全無敵で、防御手段としてトップクラスの性能を誇っている。相手の攻撃に一方的に打ち勝てるので、困ったら即座に出していこう。ただし、ガードされた場合は硬直が長いので、スキの大きい技、連係を狙おう。

紅丸は無敵が長いので、スーパーコンボで削りK.O.をされそうなときも対応できる。

ブランカのものは性能が悪く、出しても損をすることが多い。これならガードした方がマシ

●ロレント&ユリ

この2人は、硬直差が大きく、ガードされても大幅に有利。歩いてからの小技が連続ガードになるので、積極的に出していける。ヒット、ガードを問わず、攻勢に転じられるのが長所だ。ゲージ効率のいいCグルーヴなどと併用すれば、効果も高いぞ。

意外に知られていないのがユリ。上昇系なのに硬直が短い。これは使うしか!!

●攻撃系キャラ

ライデン、ベガ、キムの3人が当てはまる。守勢から大ダメージを狙えるので相手もうかつに手を出せないだろう。

●ライデン

Nグルーヴ限定だが、ガードキャンセル攻撃ヒット時に、Lv3ファイアーブレスで追撃可能。ヒット確認も簡単で狙いやすい。また、ガードされても反撃を受けないので、防御手段としても使いやすいぞ。これのおかげで、投げのプレッシャーも強くなるだろう。

ヒットすれば大ダメージで、ガードされても問題無い。これは使うしかないぞ!!

●ベガ

こちらもNグルーヴ限定で、サイコインパクト中にためが作れるので、メガサイコクラッシャーが余裕で間に合うのだ。なお、多少引き付けて出さないと全段ヒットしないので注意しよう。

ヒット後は、デビルリバースで真上から強襲し、ガードを崩しにいくと効果的。

画面半分ぐらいの距離まで届くので、不用意な飛び道具などは、格好の的となる。

●キム

こちらは特殊な例で、相打ちによる硬直軽減を活かし、鳳凰天舞脚で追撃するもの。画面中央、画面端を問わず、Lv1で追撃できるので、汎用性が高い。

ガードキャンセル攻撃を出したら、とりあえず↓↖→↙と入力しておくといい。

相打ちのタイミング時のみ大ジャンプするので、後は→↖↓↖←+Kと入力すればOKだ

SNK SIDE

キャラ名	技の形状	発生	硬直差	追撃	無敵時間	ダメージ	備考
響	水月を突く也(専用)	13	−7	不能	12後、無敵が切れる	600	技の性質上やられ判定が少し低くなる。吹き飛びやられ。
覇王丸 ※1	中弧月斬	10	−30	可	9後、無敵が切れる	400, 200	画面端で弱、中攻撃と相打ちになると天覇封神斬で追撃可。
藤堂竜白	近距離立ち強Ⓟ	10	−4	可	9後、無敵が切れる	600	弱攻撃と相打ちになると、超重ね当て(Lv2以上)で追撃可。画面端は強攻撃と相打ちで、Lvを問わず追撃可。
チャン ※2	しゃがみ強Ⓟ	13	−1〜−6	不能	12後、無敵が切れる	600	技の性質上、わずかだがやられ判定が低くなる。
アテナ ※1	弱サイコソード	10	−8	可	9後、無敵が切れる	200×3	空中の高い所でヒットするか、弱攻撃と相打ちになると、クリスタルシュートで追撃可。画面端の場合は地上ヒットでもOK。
ロック ※2	ハードエッジ(専用)	12	−9〜−16	不能	11後、無敵が切れる	600	自分は空中やられ。
京	中鬼焼き	10	−33	可	9後、無敵が切れる	600	弱、中攻撃と相打ちになると大蛇薙で追撃可。
庵 ※1	中鬼焼き	10	−33	不能	9後、ひざ上が切れる	300×2	燃えやられ。
テリー	弱ライジングタックル	10	−13	不能	9後、無敵が切れる	600	技の性質上足元にやられ判定なし。自分は空中やられ。
リョウ	強虎咆	10	−20	不能	9後、上半身が切れる	600	吹き飛びやられ。
舞	龍炎舞(専用)	12	−9	可	11後、無敵が切れる	600	画面端で弱攻撃と相打ちになると、Lv3超必殺忍蜂で追撃可。
キム	弱飛燕斬	10	−26	可	9後、ひざ上が切れる	600	弱攻撃と相打ちになると、鳳凰天舞脚で追撃可。画面端は中、強攻撃と相打ちでもOK。飛翔脚でも代用可。
ギース	近距離立ち強Ⓟ	9	−7	可	8後、無敵が切れる	600	画面端で弱攻撃と相打ちになると、レイジングストームで追撃可。
山崎	弱砂かけ	10	−1	不能	9後、無敵が切れる	600	吹き飛びやられ。
ライデン	立ち中Ⓟ	11	−1	可	10後、無敵が切れる	600	Lv3ファイアーブレスで追撃可。
ルガール	中ジェノサイドカッター	11	−27	可	10後、ひざ上から切れる	600	画面端で中攻撃と相打ちになると、Lv2以上のジェノサイド・ヘブンで追撃可。弱攻撃なら、Lv1でもOK。
バイス	弱メイヘム	12	−7	可	11後、無敵が切れる	600	画面端で弱攻撃と相打ちになると、レイヴナスで追撃可。
紅丸	中スーパー稲妻キック	12	−25	不能	16後、無敵が切れる	600	攻撃発生まで無敵時間が継続する。つぶされた場合は空中やられになる。
ユリ ※1	弱空牙	10	+9	不能	9後、上半身が切れる	300×2	1発目をしゃがみガードされても2発目が当たる。
キング	飛び2段膝蹴り(前作の技)	10	−14	不能	9後、無敵が切れる	300×2	1発目がヒットしないと2発目は出ない。技の性質上足元にやられ判定なし。
ナコルル	弱カムイリムセ	13	−4	不能	12後、無敵が切れる	600	飛び道具を跳ね返す。
ジョー	中タイガーキック	10	−20	可	9後、無敵が切れる	300×2	画面端で弱攻撃と相打ちになると、Lv2以上のスクリューアッパーで追撃可。

※1　発生は1発目のもの、硬直差は2(アテナは3)発目をガードした数値。
※2　硬直差の左の数値は先端をガードさせたもの、右は密着時。
注：発生、硬直差、無敵時間の数値の単位はフレーム。技名(専用)とある技は、通常時は出ない専用のもの。

ゲー事典 **その他のオススメキャラは？** タルシム……Nグルーヴ限定だが、足先ヒット時や、弱攻撃と相打ちならヨガテンペストで追撃できる。接近された場合の防御手段になるが、追撃を狙うは難しい。春麗……画面端限定だが、気功掌で追撃可能。他のキャラよりはマシといったところ。とりあえずガードされても反撃さえ受けなければ、使いやすいといえるだろう

コンボマニアにはたまらない

オリジナルコンボ最前線 Vol.4

実戦的なものから、連続技中のネタまでよりどりみどり。ただし、実戦で決められる自分の妥協点を見い出すのが最重要課題だ。

Text：MVP

ゲージためを考えた連続技

Aグルーヴはオリジナルコンボを省いて考えると、普段の立ち回りが最も弱いグルーヴだといえる。つまり、攻撃的に戦うにはサブシステムが駒不足なので、他のグルーヴよりもゲージをためにくいわけだ。そこで提案。オリジナルコンボの終了後に、必殺技や通常技を当ててゲージをためてはどうだろうか？

この場合、スーパーコンボを入れないのが前提となるので、威力のダウンは避けられない。その代わりにゲージが少したまるので、その後の攻防でガードキャンセルやレベル1スーパーコンボを使える確率が上がるという具合だ。

このゲージため用の連続技は3段階に分類できる。本来のオリジナルコンボとほぼ同等のダメージを与えられるAクラス。通常技一発分くらい威力が下がるBクラス。そして強攻撃2発分くらい威力が下がるCクラスである。

ゲージと強さは比例する。オリジナルコンボの最後にゲージを少しでもためよう。

ゲージため用連続技解説

クラス	キャラ	解説
Aクラス	ユン	通常の連続技でいいが、ラストは立ち中Ⓚ→（雷撃蹴）→立ち中Ⓚ→ジャンプ強Ⓚが実戦レベルでの理想（もう一回立ち中Ⓚを入れられればなおいい）。
	京	通常の連続技でゲージためが望める。というか、気絶値もハンパでないので、どの場合でもスーパーコンボは考えなくていいだろう。非常に優秀だ。
	さくら	慣れるまでが大変な、地上で運ぶパターンの強咲桜拳連発から、近距離立ち強Ⓟ（オリジナルコンボ終了）→強春風脚→立ち弱Ⓟ→強咲桜拳を入れる。実戦レベルではなさそう？
	藤堂	画面端だと超重ね当てがクリーンヒットしないので、体崩し→弱重ね当て→しゃがみ中Ⓚ→弱重ね当てでほぼ威力は同じ。ゲージもたくさんたまるぞ。
	テリー	通常のようにバスターウルフにつなげばゲージをためられる。強ライジングタックルからの追撃発動も、威力ダウンはするが素直にバスターウルフにするといい。
	キム	立ち強Ⓚと半月斬を使う地上運びパターンの場合、最後は鳳凰飛天脚がベスト。この後低空飛翔脚を3回決めることができ、鳳凰脚と威力がほとんど変わらない。
Bクラス	庵	地上で➡+中Ⓟを連打する連続技なら最後を屑風にして中Ⓟ→➡+中Ⓟ→葵花にするといい。欲張るなら遠距離立ち弱Ⓟ×2→しゃがみ中Ⓟ→葵花（激ムズ）を入れよう。
	恭介	威力ならダブル幻影キックだが、スーパー雷神アッパーの後にエアバーストを決めるのが手堅い。エアバーストは手数重視で弱攻撃は2発刻むといいだろう。
	イーグル	オックスフォードレッドを多く入れる地上パターンの場合、最後をしゃがみ強Ⓟ→中オックスフォードレッドにする。ただし威力は強攻撃1発分くらい落ちる
Cクラス	バイソン	地上でダッシュストレートを多く入れるパターンの場合、最後をしゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ中Ⓟ→ダッシュ～で締めれば少しゲージがたまる。実戦的ではない？
	チャン	スーパーコンボの威力にランダム性はあるが、総じて高威力なので、ゲージためを選んだ場合の総威力はかなり落ちる。使うのは強鉄球大回転で、終了後も7発ヒットする。

空中ヒットの制限

ゲージためのコンボを考えるときに、豪鬼の竜巻旋風脚↓豪昇龍拳やキングのトラップショット↓サプライズローズなども候補に挙がるはずだった。しかし、これらの必殺技↓必殺技はオリジナルコンボを入れた後に入れようとしても、最初の必殺技の後にはなぜか拾うことができない。

また、キムの鳳凰飛天脚↓低空飛翔脚×3というコンボも、拾えるケースとそうでないケースがあるのが判明した。

結論からいうと、オリジナルコンボ中に相手が地上のけぞりのままなら、最後にこれらの必殺技↓必殺技はできるが、オリジナルコンボ中に空中ヒットでつないでいくと、これらの追撃はできないのだ。空中ヒットで追撃できる回数は決まっていて、オリジナルコンボ中はそれを無視しているが、終了後は回数制限が適用されて追撃ができないという理屈が働いている。

従って、豪鬼、キングは素直にスーパーコンボ、キムは地上で運ぶパターンのみ鳳凰飛天脚を入れ、そうでないなら鳳凰脚で安定しよう。

対空発動などで空中の相手に連続技を決めた後だと、飛翔脚は入らない

地上で半月斬を当てるパターンなら、最後の鳳凰飛天脚の後に飛翔脚で拾えるが、

ORIGINAL COMBO COLLECTION！

まだまだ改良、ダメージアップの余地があるオリジナルコンボ。一度作り直してみるのもいいかも？

様々な発動パターンを見い出せるオリジナルコンボ。システムさえ理解すれば、後は各技のダメージと最後の方の段数稼ぎの効率を追求すれば連続技の出来上がり。

ここに挙げたコンボのほかにも掲載していないものは数多くある。研究＆実戦投入を常に意識したいところだ。

アテナ

ダメージ	タイプ	連続技
9036	C・端	スーパーサイキックスルー→強サイコボール→（発動）しゃがみ強Ⓟ×2→近距離立ち強Ⓚ→強サイコソード×4→大ジャンプ強Ⓚ→空中シャイニングクリスタルビット

シャイニングクリスタルビットの威力上昇にともない、連続技も待望の9000オーバー。他の発動パターンの威力アップにつながるぞ。

ロック

ダメージ	タイプ	連続技
5420	A	（発動）弱ライジングタックル→中ハードエッジ×3→中ライジングタックル×2→レイジングストーム

テリー同様、一応弱ライジングタックルからの連続技を作ってみた。威力は低いが、当てられるときには毎回発動する方がいいだろう。

ロック

ダメージ	タイプ	連続技
7604	B	（発動）しゃがみ強Ⓚ→中ハードエッジ×2→近距離立ち強Ⓚ→中ハードエッジ×2→しゃがみ強Ⓟ→強ライジングタックル→中ライジングタックル→レイジングストーム

地上の運びパターンが変化した。また、画面端の真空投げ→羅刹の後も、中ハードエッジで拾って発動すると威力アップにつながる。

庵

ダメージ	タイプ	連続技
8319	A・B（近）	（発動）弱鬼焼き×6→｛弱鬼焼き→近距離立ち強Ⓟ×2｝→しゃがみ強Ⓟ→八酒杯→強琴月

八酒杯を連続技に組み込んだもの。従来の運びパターンからももちろん狙える。近距離立ち強Ⓟ×2の後に少し下がるのが最大のコツだ。

覇王丸

ダメージ	タイプ	連続技
7500	B（近）	（発動）しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ×7→立ち中Ⓚ×11→立ち強Ⓚ×2→天覇封神斬

遠距離立ち強Ⓟ連打→天覇封神斬のつなぎを失敗する人が多いのでできた連続技。立ち強Ⓚの後は、かなり遅めでもしっかりつながるぞ。

チャン

ダメージ	タイプ	連続技
9400	B・端	強疾走飛翔斬→（発動）｛近距離立ち強Ⓟ×2｝×3→強竜巻疾風斬→｛垂直ジャンプ弱Ⓟ×3｝×2→遠距離立ち弱Ⓟ→鉄球大暴走

当たればそのラウンドはもらったも同然なので、疾走飛翔斬の多用をオススメする。遠距離立ち強Ⓟの威力が高く、この結果となった。

ゲー事典 連続技内容の表記：（）内…相手に当てない技 ｛｝内…繰り返しやジャンプなどでワンセットの部分 （発動）…発動ポイント （終了）…オリジナルコンボ終了ポイント
タイプの表記：A…対空発動 B（近）…近距離対地発動 B（遠）…遠距離対地発動 C…追撃発動 端：画面端限定

ORIGINAL COMBO TECHNIQUE

怪しい小ネタから、実戦的テクニックまで。すべてを把握して、高威力コンボを作ってみてはどうだろうか？

テクニック：1

空中連続技は、最後の方にヒット数を稼ぐことが多い。このヒット数を稼ぐのに使うのは(大)ジャンプで、連打の効く技を当てるのが王道だ。しかし、ゲージの減少との兼ね合いで、もう少し時間はあるけど、ジャンプしてしまうとスーパーコンボが間に合わない」というジレンマが起きるキャラもいる。

そこで立ち弱Ⓚの出番。しっかり引き付ければ一瞬で3発ほど当てられ、なおかつ相手の浮きが低い場合が多いのだ。もちろんジャンプよりも時間効率がいいので、その後スーパーコンボを狙いやすい。このおかげでダメージが微妙にアップするキャラは多数存在するので試してみよう。

最後に立ち弱Ｋ×3で段数アップを計る。弱攻撃1発分程度威力アップだ。

テクニック：2

次は、空中の相手にスーパーコンボを当てるいくつかのコツを説明しよう。

●アテナの場合

シャイニングクリスタルビットはオリジナルコンボ中だとヒット数が多い。具体的には2つのビットで6ヒット、追加入力で3ヒットだ。

これを全段ヒットさせた場合、9ヒットで総ダメージは3120になるが、実際に地上で当てても、たいてい8ヒットで終わることになる(ビットが1ヒット不発)。

特定のキャラには、コマンド入力後に前進して密着すれば9ヒットも可能。しかしダッシュに化けやすく、何より空中の相手にクリーンヒットさせるのは至難の業だ。

そこで空中シャイニングクリスタルビットの出番。強サイコソードの後に前方大ジャンプ強Ⓚで拾い、そこから遅めに出せば、毎回安定して9ヒットをたたき出せる。これで飛躍的に威力が上がるぞ。

そして遅めにスーパーコンボ。この位置関係なら間違い無く9ヒットさせられるぞ

サイコソードで段数を稼いだら、前方大ジャンプ強Ⓚで相手をぎりぎり拾っていく。

●イーグルの場合

対空連続技ではマンチェスターゴールドを決めたいが、ダメージの高い最後の1発(480ダメージ)を当てるのが非常に難しい。これを当てるコツは、遠距離から先端部分を当てるようにすること。毎回最後の1ヒットが外れなくなるので遠距離立ち弱Ⓟを刻みつつ、後ろに下がってから出すといい。

立ち弱Ｐを刻みつつ、遠距離でスーパーコンボを出す。これで威力を高くできるぞ。

●ダンの場合

晃龍裂火は、この手のスーパーコンボの中で唯一空中の相手に全段ヒットする技。

コンボの締めに使うわけだが、空中の相手のやられモーションが、必殺技と通常技では違うところに注意。必殺技やられは体が横、通常技やられは体が縦になる。相手の落下に合わせるときは、必殺技やられなら遅めに、通常技やられなら早めに出そう。

強晃龍拳の後ならば、必殺技やられなので晃龍烈火は引き付けて出すこと。

テクニック：3

最後は通常技の空振りをキャンセルするネタ。特定の条件下では、通常技の空振りを通常技でキャンセルできることが判明。その条件は、多段ヒットの飛び道具が相手にヒット中であること。

キャンセル可能なものは通常技のほかに、回り込み(必殺技でのみ)や必殺技も含まれる。つまり多段飛び道具→(移動技)→通常技→多段飛び道具ができる。

これを有効に利用できるのが、藤堂(サンプル参照)と豪鬼(灼熱波動拳→回り込み)。ガードクラッシュを狙いやすいので、練習してみよう。

SAMPLE連続技 藤堂

追撃：8160

体崩し→(発動){近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→体崩し}×2→{しゃがみ強Ⓟ→弱重ね当て→(➡+中Ⓚ)}×3→しゃがみ強Ⓟ→弱重ね当て→➡+中Ⓚ→超重ね当て

通常技や必殺技でキャンセルしてつなげられる。➡+中Ⓚキャンセルが熱い！

重ね当てが相手に当たっているときならば、➡+中Ⓚや回り込みで接近し ……

キャラ	コンボ	ダメージ	タイプ	解説
紅丸	(発動)強スーパー稲妻キック→(しゃがみ弱Ⓚ)→{大ジャンプ強Ⓟ×5}×3→強雷靭拳→雷光拳	7140	A・B(近)	大ジャンプ強Ⓟを多く当てるために、浮かせた後の引き付けをしっかりしたい。引き付けと強Ⓟの数で相手の浮きが変化するので注意だ。
ユリ	弱雷煌拳→(ダッシュ)→近距離立ち強Ⓚ→中虎煌拳→(発動){遠距離立ち強Ⓟ×2}×2→強百烈びんた×2→近距離立ち弱Ⓟ→飛燕鳳凰脚	7708	C・端	虎煌拳からの連続技。中ではなくて強虎煌拳でも一応可能だが、位置がかなり限定される。最初の雷煌拳は省いてもいい。
キング	しゃがみ弱Ⓚ×3→中トルネードキック→(大ジャンプ発動)→ジャンプ強Ⓟ×4→強トラップショット×2→近距離立ち強Ⓟ→イリュージョンダンス	7484	C・端	大ジャンプ発動は慣れれば簡単に狙えるのでオススメ。跳び込みから入れると9000オーバーになるので、このつなぎはしっかり覚えよう。
ジョー	(発動)弱タイガーキック→しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→(しゃがみ弱Ⓟ)→大ジャンプ強Ⓚ×3→大ジャンプ強Ⓚ×4→垂直大ジャンプ中Ⓟ×6→スクリューアッパー	7476	A・B(近)	ジャンプ強Ⓚのダメージが高いので、これを多く当ててダメージを稼ごう。また、垂直ジャンプ中Ⓟは段数を稼ぐのに最適の技だ。
リョウ	弱虎咆→(発動)弱暫烈拳→強虎咆→(回り込み)→強暫烈拳→強猛虎雷神剎→遠距離立ち弱Ⓟ→強暫烈拳→龍虎乱舞	7372	A	連続技の難度が高めのリョウだが、発動パターンは多い。立ち弱Ⓟ→強暫烈拳は立ち弱Ⓟをレバー前で出して速攻でキャンセルをかけよう。
キム	(発動)弱飛燕斬→弱空砂塵→しゃがみ強Ⓟ→弱空砂塵→立ち中Ⓟ→大ジャンプ強Ⓚ×3→立ち弱Ⓚ×3→鳳凰脚	6396	A	威力的にも実用レベルの対空コンボ。空中で運んでいるので、ラストは鳳凰飛天脚にしても飛翔脚で拾えないので注意。鳳凰脚で安定だ。
ルガール	(発動)強ジェノサイドカッター(1段目)→立ち中Ⓟ→強ゴッドプレス→{ジャンプ強Ⓚ×2→強Ⓟ}→ジャンプ強Ⓟ×4→{近距離立ち弱Ⓚ×3}×2→ギガンテックプレッシャー	8067	A	しっかり引き付けて発動すれば、その後のつなぎはさほど難しくないだろう。近距離立ち弱Ⓚ×3は段数稼ぎにイケテル技だ。
バイス	(発動)しゃがみ強Ⓟ×4→遠距離立ち中Ⓟ×2→遠距離立ち強Ⓟ×2→中アウトレイジ}→{遠距離立ち強Ⓟ→中アウトレイジ}×4→遠距離立ち強Ⓟ×2→ネガティブゲイン	7164	B(近)	遠距離立ち中Ⓟのダメージが遠距離立ち強Ⓟと一緒なので、その回転率を買って2発投入。タイミングはシビアだが、威力は飛躍的にアップ！

ゲー事典　多段飛び道具ネタ：豪鬼は画面端に近くて灼熱波動拳を当てたときに、この回り込みキャンセルが有効。ガードされているときももちろん使おう。また、紅丸の雷靭拳の地上ヒット時に紅丸コレダーで相手をつかむと、紅丸コレダーの硬直をキャンセルできるようになる。これも多段飛び道具ネタといっていいだろう。

簡易コマンドとは?

その名の通り、必殺技、スーパーコンボなど、コマンド入力を必要とする技のコマンドを簡略化したものである。

これを使うことによって、コマンドが重複している必殺技の暴発を防いだり、コマンドの長いものも入力しやすくなるので、連続技やリバーサル、ヒット確認の成功率もアップするハズだ。

簡易化できるコマンドを表にしたので、よく見てほしい。主に←↙↓↘→など、最低でも5方向以上の入力をするものが、簡略できるようになっている。

下の表以外にも、簡略できるコマンドあるが、あまり意味の無いものが多い。

有効な使い方

長いコマンドの技を連続技に使う場合、キャンセルする通常技からコマンドを入力するとミスする場合が多い。簡易コマンドを用いれば、入力が短くなるので、実用度がグンと上がるハズだ。

例えば→↘↓↙←×2コマンドならば、キャンセルする通常技の前に、→↘↓↙←の部分までを入れておくといい。豪鬼の場合、しゃがみ攻撃から滅殺豪波動につなぐには、コマンドを分割すると楽。ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→滅殺豪波動の場合は、ジャンプ強Ⓟを当てた直後に→↘↓↙←と入れておき、しゃがみ攻撃を↙+中Ⓚで出し、↓↙←+強Ⓟと入力すれば、簡単にキャンセルできる。

そして、1回転系コマンドは、レバーを(反)時計回りに4方向を通せばよく、弱攻撃などスキの少ない技を当てたり、空振りさせたときに↑と入れておき、後は→↓←+ボタンと入力すればOK。こうすれば、ザンギエフの立ち状態からのスクリューパイルドライバーなども簡単に狙え、レバーの最後が後ろ方向になるため、失敗してもガードになりやすい。また、マキは戯天狗を反時計回り方向にレバーを回すと、天狗倒しのコマンドが重複するが、↘か↙のどちらかにレバーを入れなければ、暴発を防げるぞ。

最後はレバー入力の最後が↙方向で終わるコマンド。リバーサルを失敗してもガードになるので、リバーサル技のリスクを下げられる。相手に固められたとき、自分が起き上がるときなど、要所で意識して入力するクセをつけよう。

そのため、ヒット確認をしやすくなったり、失敗した時のリスクも下げられるのだ。

↓↘→×2コマンドなど、多くのスーパーコンボは最後のコマンドを省略できる。

1回転コマンドも簡略化すれば、簡単に出せる。立ちから出せるようになろう。

コマンド入力の最後が、↙方向で終わる技なら失敗時のリスクも少なくなるぞ。

相手に固められたときや、自分の起き上がりには、リバーサルを狙いたいところ。

簡易コマンド一覧表

赤い矢印が省略できるコマンド

コマンド	備考
↙↓↘→↗	このコマンドはフーリガンコンビネーション(キャミィ)のみ。
↓↘→↓↘→	挑発伝説(ダン)のみ簡略できない。
↓↙←↓↙←	しゃがみガードしやすい。
↓↘→↘↓↙←	しゃがみガードしやすい。
↓↙←↙→	実戦では省略しにくい。
→↘↓↙←→↘↓↙←	しゃがみ技を仕込みやすい。
←↙↓↘→	天狗倒し(マキ)、灼熱波動拳(リュウ)、気功拳(春麗)、スーパーサイキックスルー(アテナ)、ネイルボム(バイス)、ハリケーンアッパー(ジョー)、のみ簡略可能。
←↙↓↘→	スラッシュキック(ジョー)のみ簡略可能。
→↘↓↙←↖↑↗	レバー1回転(2回転)コマンド用。4方向を通せばどこから入力してもOK。どちら回しでもいい。
ボタン連打	ボタン連打は、同じ系統(パンチ連打ならパンチのみ)のボタンを素早く5回押せばいい。

唯一の例外

コマンドが←↙↓↘→の必殺技の中で、ジョーのスラッシュキックだけは、簡略コマンドが違う。しゃがみ状態から即座に技が出せるので、一見利点のようだが、実は大きな落とし穴がある。しゃがみガードから立ち状態のⓀ攻撃を出す場合、↙→+Ⓚのコマンドが重なってしまうので、非常に暴発しやすいのだ。密着でスラッシュキックが出ると、目も当てられないので、細心の注意を払いたい。

スラーッシュキーック!! と、相手に突っ込むジョー。サービス精神がありすぎマス。

相手のしゃがみ攻撃をガードし、歩いて遠距離立ち強Ⓚを出したつもりが……、

連打系必殺技の入力について

本作の連打系必殺技の多くは、ガードさせると有利なものばかり。連係に組み込めるようになれば、大きな戦力になってくれるハズ。しかし、連打技を普通に連打していたのでは、なかなか連係させられない。連打技の入力の仕組みを理解し、スムーズに出せるようになろう。

まず、連打系必殺技を出すのに必要なボタン回数は5回。その各ボタンの間隔は、12フレーム以内となっている。そして、最後に押したボタン(5回目)の強さで出るようになっている。入力のときには、必殺技(スーパーコンボ)の入力に適用されるボタン離しの入力が、一切認識されないので注意しよう。また、当然だがⓅの連打系必殺技なら、Ⓟボタン以外の入力は受け付けていない。

もし、連打系必殺技を継続させたい場合は、5回目のボタンを押してから、9フレーム以内毎にボタンを1回入力すればOK。簡単に連打技が出せるので、普通の必殺技と同様に連係を組んでみよう。

継続させるならボタンを連打しよう。同系統のボタンはすべて押しても問題ない。

連打技を最速で終わらせたい場合は、ボタンを5回押した後に何も押さないように。

焦って連打する必要はない。スライド入力で、ボタンを弱、中、強といった感じで押そう。

12フレーム以内毎に1回ずつ押すといっても、約1秒間に5回押すのと同じなので、

ゲー事典 **簡易コマンドが有効なキャラの条件**：1回転コマンドを持つライデン、ザンギエフが有力。立ち状態からコマンド投げが簡単に出せるので、立ち回りも強化される。そして、最も猛威を振るうのは、強力な連打系必殺技を持つ、ブランカ、ジョー、本田など。強の連打系必殺技は高性能なものが多く、ガードされても有利になる技が多いので、戦術の幅が広がるだろう

カプエス2キャラ対策室

VS BLANKA

ブランカ

主力となる技にも突くべき弱点が存在している。スピードにごまかされず、的確な対応を心掛けよう。

Text：RED

主力技への対処

対ブランカ戦でまず重要なのは、ローリングアタック（以下ローリング）ガード後の反撃をきっちりこなすこと。最低限、これだけはきちんと押さえておかないと、ローリングを連発するだけのブランカにも苦戦する。各キャラの反撃技は前号に掲載されているので、チェックしておこう。

また、ゲージがたまっていない場合など、ガード後に反撃できない状況に付け込んで、中～遠距離からローリングを連発してくるブランカも多い。こういう場合は、連打が効く立ちorしゃがみ弱Ⓟをばらまいて、ローリングを直接つぶしていくことも必要だ。

ローリングのほかに、地上戦でイヤらしいのは←+強Ⓟだが、この技も連打の効くしゃがみ弱Ⓚをばらまいておけば、つぶすことができる。間合いが近いと一方的に負けてしまう場合もあるが、この技に関しては先端を当てるように出してくることが多いハズ。近距離から←+強Ⓟを出してくるようなら、ガード後の反撃を狙っていくのも手。

多くのキャラは、立ちorしゃがみ弱P連打の「ハリア」でローリングを撃墜できる。

←+強Pは連打の効くしゃがみ弱Kなら、意外と簡単につぶすことが可能だ。

苦手な状況

ブランカ最大の弱点は、ゲージを使わないと相手を切り返せる無敵必殺技が無い、という点にある。このため、ガードさせて有利になる立ち弱Ⓟなどを使い、歩きや走りで間合いを詰めながらチクチク固めるラッシュが、意外に苦手なのだ。

画面中央ではサプライズバックで逃げられやすいが、画面端に追い込むと、こういった攻めが効果的になる。ガードクラッシュのプレッシャーをかけつつ、投げ、連続技（下段技始動が有効）も狙っていこう。また、ガードキャンセル系の行動には、早めに投げを仕掛けていこう。

画面端に追い込んだら、キャラによってはチクチクと固める攻めが意外に有効だ。

VS ブランカ　オススメキャラ

ゲージを使用せずにローリングガード後に反撃可能なキャラであれば、1ラウンド目でブランカに当たった場合も闘いやすい。ブランカは低レシオで先鋒に置くのに適したキャラなので、これは重要な要素となる。また、歩きが速く立ち弱Ⓟの硬直差に優れたキャラほど本文にあるラッシュが有効だ。

ローリングガード後の反撃にゲージを要するキャラは、先鋒に置かない方がいい。

ゲージを使わずローリングに反撃可能なキャラならば、1ラウンド目でも何とか闘える。

カプエス2キャラ対策室

VS VEGA

ベガ

多彩な突進技と、高い逃げ能力を兼ね備えている。各必殺技に的確に対応し、活路を見い出そう。

Text：MVP

ためキャラということ

ためキャラなので基本的にガードが固く、なおかつ接近戦の割り込み技に乏しいので、逆にその入力ミスが無い。その結果、ガードして間合いが離れたら、高いジャンプやベガワープで一気に逃げればいいのだ。投げを多めにしないとこれを崩せないだろう。

高い逃げ能力がベガの強さの一つ。ベガワープの終わりに技を合わせたい。

デビルリバースの対処

デビルリバースはゲージために多用する技。しかしその攻撃判定もかなり強く、無敵技以外でこれを返していくことは難しい。かといって回り込みもダメ。終わり際の硬直にくらったり、間合いが離れても圧倒的にベガ有利だ。

この技に対処するには、

1：ジャンプの高いキャラで昇りジャンプ攻撃を出す

2：飛び道具系or突進技のロック系Lv3スーパーコンボを引き付けて出す

3：高めの打点でガードした後にLv3スーパーコンボ

というようなものが挙がる。いずれもさほど有効とはいえないが、狙ってみるべきだ。

デビルリバースに通常技はかなり危険。無敵技やスーパーコンボが理想だ

2大突進技の対処

サイコクラッシャーはガード後すぐに強攻撃を入れていけば大して怖くない。

また、主軸となるダブルニープレスも立ち弱攻撃連打や、しゃがみ中Ⓟ連打などで容易に返していける。相打ちになったとしても1ヒットのダメージが低いので問題無いだろう。ガード後は基本的に五分以下の状況になっているので、強気に攻めるといい。特に前進しながら、強攻撃で投げと打撃の自動二択のようなことをやると、ベガは逃げの一手になる。そのほか、バックジャンプ、垂直ジャンプなどで読み合い放棄というのもベガ側が嫌う行動である。

ダブルニープレスは相打ちOKで通常技で返すか、ガード後に逃げるのが安定

VS ベガ　オススメキャラ

基本的にジャンプがゆるやかなベガは波動→昇龍タイプが苦手。また、ゲージためのデビルリバースを撃墜できるブランカに待たれると、打つ手が無い。そのほかには空対空で負ける春麗、立ち弱攻撃でガツガツ押すキャラも苦手といえる。結局は爆発力の高さでごまかしているだけ？

弱攻撃で固めるキャラもウザイ。結局は体力勝ちすることは多いが。

強敵ブランカにきついのが悩み。サガットもやっぱり嫌だし……。

ゲー事典　**ブランカ戦補足：**ローリングへの反撃がタイミング的にシビアなキャラの場合、無理に毎回反撃しようとするのはちょっと危険かも。ローリングをガードされた際、相手の反撃が遅れることを期待して、ダイレクトライトニングを入力してくるブランカ使いも少なくないからだ。反応が遅れたら手を出さない判断も、場合によっては必要である。

カプエス2キャラ対策室

VS MORRIGAN

モリガン

「走り」サブシステムのおかげで、S・N・Kグルーヴのいずれかを選ぶ人がほとんど。走り攻撃への対策を徹底しよう。

Text：善之字元帥

走り攻撃を封じる

S・N・Kグルーヴのモリガンは、走り攻撃がしゃがみガード不能という特性を持っている。しかも、ヒットすれば容易にコンボへとつなげられるし、ガードされても再び走りから選択が可能。モリガンの強さは、まさに走り攻撃によって支えられているのだ。

走り攻撃はガードするだけでも危険なシロモノ。これをどうするかが最重要課題だ

この走り攻撃を封じるためには、連射の効く「立ち」弱Ⓟを常に振り回しておくのが効果的（しゃがみ攻撃はつぶされることが多い）。モリガン側の走り中Ⓚと相打ちになることも多いが、走り攻撃をガードしてしまうよりもずいぶんマシだ。もちろん、走り攻撃をたたき落とした後はダッシュ（走り）で接近し、モリガンの着地を攻めること。

もし、走り攻撃をガードしてしまったときは、基本的にモリガン側が有利。下手に手を出すとチェーンコンボをくらいやすいので、回り込みやバックジャンプを使って間合いを離すことを重視しよう。要はチェーンコンボからのダークネスイリュージョンさえ防げば、被害は小さい。

よほど蹴り足の先端でもないかぎり、走り中Ⓚは立ち弱P連打で止めることができる。

こちらから攻めるときは……

走りからの攻撃が防がれると、モリガンは能動的に攻め込む手段を失う。すなわち、しゃがみ強Ⓚなどの地上技でダウンを奪って起き攻め……、といった常識的な攻めに頼らざるをえないわけだ。モリガンの主力通常技は大振りなものが多いので、技の戻りに跳び込んで一気に攻めたてよう。

また、たまに強引に回り込みで接近するのも悪くない。連射の効く弱攻撃が無いモリガンは、いきなり出された回り込みに反撃しにくいという弱点がある。特に発生の早いコマンド投げや、無敵のある必殺技を持つキャラは積極的に狙っていこう。

大振りな技を振り回すようになったら、ジャンプ攻撃や回り込みで一気に接近すべし。

VS モリガン　オススメキャラ

モリガンはダメージ源がチェーンコンボだけに、空中戦を得意とするキャラ（＝地上にいない）にはダメージチャンスが少ない。すなわち、ブランカやバルログなどがかなり苦手だ。しかも、この2キャラはジャンプも速いので、頼みの対空技シャドウブレイドでも撃墜しにくい……最悪！

バルログやブランカのジャンプ速度なら、シャドウブレイドで撃墜されることも少ない

空中戦が主体のキャラには、さしものモリガンも走り攻撃をガードさせにくいのだ。

カプエス2キャラ対策室

VS YAMAZAKI

山崎

遠距離立ち強Ⓚによる地上制圧力は脅威の一言。地上戦にはつきあわず、自キャラの得意な闘い方を押し付けよう。

Text：RED

弱点を突け

本作ではかなり強い部類に入る山崎だが、決して付け入る弱点が無いキャラではない。

まず、しゃがみ強Ⓟによる対空が、状況によっては意外につぶされやすいことに注目。ある程度横方向にリーチのあるジャンプ攻撃（リュウ・ケンのジャンプⓀなど）で、先端を当てるような間合いから跳び込むと、一方的に勝てることも少なくないのだ。

しゃがみ強Pによる対空は、横に長いジャンプ攻撃につぶされることも多い。

ギロチンもレベル1を対空に使うと相打ちが多い。レベル2以上を使用可能な場合のみ警戒し、跳び込みの頻度を抑えればいいだろう。

山崎に対し、地上戦で競り勝てるキャラは少ない。特に回り込みや走りの性能が低いキャラは、跳び込みから多少強引にでもラッシュを仕掛けて、ダメージを奪うことを考えよう。山崎はゲージを使わなければ無敵技が無いこともあり、密着戦には強くない。

また、キャラによっては全く逆の発想で、体力勝ちしてひたすら逃げるのも有効。山崎は逃げる相手を追ってダメージを与えるのは苦手なのだ。

よほど高性能なけん制技が無い限り、地上戦でまともに差し合いをしても勝てない

その他のポイント

ドリルはレベル1に限り、暗転後でもジャンプで回避可能。発動されたら、一応レバーを上に入力しておこう。レベル1であればジャンプで回避でき、ドリルのスカリモーション中にジャンプ攻撃を入れることができる（ちなみに、爆弾パチキのスキはドリルよりやや短い程度）。

ギロチンガード時は、見逃しがちな反撃ポイント。ギロチンはガードしても一見スキがなさそうだが、ガードした側の硬直が解けるのも早いので反撃が可能。密着間合いになることが多く、11フレーム有利なので、きっちり連続技をたたき込んでいきたい。

ギロチンはガードした側の硬直が解けるタイミングが早い。ガード後に連続技を狙え

VS 山崎　オススメキャラ

ロレント、リュウ、ケン、豪鬼、舞辺りは、元々のポテンシャルの高さに加え、逃げ戦術が実行しやすいのでオススメ。また、本文中でも触れたように、山崎は必殺技に無敵技が無いこともあり、接近戦のラッシュにはやや弱い面がある。ラッシュ力の高いキャラをぶつけるのも有効だ。

小ジャンプ弱K対策として、ジャンプ防止的に振り回せる対空技があると心強い。

リュウ、ケン、豪鬼の場合、空中竜巻を駆使して画面端から逃げる。

ゲー事典　**前号の訂正**：前号のキャラ別攻略「山崎」の記事中で、弱蛇使いの硬直差が最大で-9との記述がありましたが、これは弱ではなく強蛇使いのデータです。また、画面中央でLv2ドリルを決めた場合は、9段目キャンセル砂かけ→蛇使いとすれば、Lv2ドリルよりダメージが高くなります。

DAN HIBIKI

対戦攻略
火引弾

やはりイマイチ感はぬぐえないが、光る一面も持っている。相手の油断に付けこめば、倒すチャンスが見えるかも!?

Text：バチ

空中断空脚を極める

空中断空脚を様々な用途に使い分けられるようになると、攻め手がかなり増える。ダン使いならぜひとも覚えよう。

まず、ゲージため＋逃げに使う場合、↓↙←↖＋Ⓚと入力して後ろに下がったり、前方大ジャンプから強空中断空脚を出せば、相手に追い付かれることなく画面の反対側へ逃げることができる。また、↓↙←↖＋強Ⓚで出せば、1発目を当てつつ、相手を跳び越して逃げることも可能だ。

次に、攻めに使う場合、↓↙←↖＋Ⓚ入力で出す低空断空脚は必須といえる。弱で出すと、移動距離は短いが、ガードされても有利な状況に持ち込める。中で出した場合、発生が早く、かなりの距離を突進する。ガード後の状況は五分～2フレームほど不利。

このほかに、昇りジャンプ弱Ⓚ→弱空中断空脚も効果的。昇りジャンプ弱ジャンプⓀは、最速なら全キャラのしゃがみに当たり、攻撃判定の発生1フレーム目まで空キャンセルできるので、昇りジャンプ弱Ⓚを出す場合は、必ず入力しよう。また、画面端で弱、中低空断空脚がヒットすれば、オリコンで追撃ができる。大ダメージを狙えるので、しつこく使っていこう。

画面端で投げた場合、ダウン回避されると不利になってしまうので注意しておきたい。

その他の小ネタ集

地上戦で使う通常技は、判定の強い遠距離立ち強Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ、硬直が短く、リーチの長いしゃがみ中Ⓚを主軸にしよう。しゃがみ弱Ⓟを当てた後は、4フレーム有利なので、しゃがみ強Ⓚと投げが二択になる。ダンの貴重なダメージ源なので、使わないと絶対に損だぞ。また、二択に加え、低空断空脚を使った固めも交ぜるといい。

リバーサルにはLv1晃龍烈火がオススメ。相打ちになると、歩いてから追撃が間に合う。無敵技が無いので、たまに出しておくといいぞ。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
立ち弱Ⓟ	4	4
しゃがみ弱Ⓟ	4	4
立ち弱Ⓚ	4	+1
しゃがみ弱Ⓚ	4	+1
立ち中Ⓟ	4	±0
しゃがみ中Ⓟ	4	+1
立ち中Ⓚ※1	4、6	−3、−1
しゃがみ中Ⓚ	5	±0
近距離立ち強Ⓟ	4	±0
遠距離立ち強Ⓟ	6	±0
しゃがみ強Ⓟ	5	−5
立ち強Ⓚ	11	+2
しゃがみ強Ⓚ	5	−10
弱空中断空脚※2	12	−1～+7
低空中断空脚※2	4	±0～+2
Lv2震空我道拳	8	−1
Lv3震空我道拳	7	+1
Lv1晃龍烈火	6	−8
Lv2晃龍烈火	4	−4
Lv3晃龍烈火	4	−4

※1　左の数字は1発目をしゃがみガードしたもの。右の数字は2発目を立ちガードしたもの
※2　打点により、硬直差が変化。打点が高いほど、不利になる。

新連続技

Lv1晃龍烈火1発目相打ち後
歩いてからの追撃
(弱攻撃と相打ち)しゃがみ中Ⓚ→強晃龍拳
(中攻撃と相打ち)しゃがみ強Ⓟ→強我道拳
or震空我道拳
(強攻撃と相打ち)しゃがみ強Ⓚ

(画面端)弱or中低空断空脚→オリジナルコンボ発動→強晃龍拳→(立ち弱Ⓚすかし)×8→震空我道拳

レシオ&グルーヴ考察

対空、ダメージ源が強化されるAがベスト。ゲージため能力だけは高く、相性がいい。小ジャンプのあるグルーヴは低空断空脚が出しづらいので、あまりオススメできない。
レシオは1で大将以外なら好き順番でいいだろう。

RYUHAKU TODO

対戦攻略
藤堂竜白

今回は体崩しに注目。某ストⅢ3rdのま○とを彷彿とさせるようなテクニックが満載。まさか弟子入りしてたのか!?

Text：バチ

必殺!! 移動体崩し

移動する通常技を空キャンセルして、一歩踏み込む体崩しを出せることが発覚。そのコマンドは、「→↘↓↙＋強Ⓟ→←＋Ⓟ」。しゃがみ強Ⓟから←＋Ⓟはスライド入力を使うとやりやすい。ここでは便宜上このテクニックを「移動体崩し」と記させてもらう。

移動体崩しの投げ間合いは、密着からしゃがみ弱Ⓟを、2回当てた後の間合い(連打キャンセル無し)でも、相手をつかむことができる。また、体崩しは弱、中、強の順で投げ間合いが広がっていくので、なるべく強で出すことをオススメする。移動体崩しを覚えれば、接近戦でのプレッシャーが格段に上がるので、藤堂使いには必須のテクニックになるぞ。

移動体崩しの投げ間合いはこれくらい。この距離を覚え、いつでも狙えるように。

起き攻めのしゃがみ中Ⓚにこだわらず、直接移動体崩しなど、いろいろ狙おう。

投げと打撃の二択を狙え

では、移動体崩しをどのように絡めるか？　最も狙いやすいのは、相手の起き上がり。しゃがみ中Ⓚを重ねれば、5フレーム有利になるので、そこから移動体崩しとしゃがみ中Ⓚで二択を迫れる。しゃがみ中Ⓚは割り込まれないが、画面中央だとリターンが小さいので、しゃがみ大Ⓚを使おう。通常技で割り込まれない上に、ダウンを奪えるので、再度起き攻めを仕掛けられる。

移動体崩しを決めた後は、ゲージがあるならオリジナルコンボや、しゃがみ強Ⓟ→超重ね当てを、無い場合は、再度起き攻めが狙えるしゃがみ大Ⓚを決めよう。これに加え、走りのあるグルーヴは、走りから密着してしゃがみ中Ⓚを当て、ダウンを奪わず二択を迫ることもできる。また、画面端では間合いが離れないため、しゃがみ中Ⓚ→重ね当てからも前述の二択を仕掛けられる。前回紹介した起き攻めと組み合わせると、左図のような選択を迫れるぞ。

自分から端に追い込むのが理想だが、なかなか難しいので、自分から画面端を背負い、後ろに投げるのもアリだ。

画面端での起き攻め

	行動		次の行動
❶	低空飛び重ね当て	→	❶or❷or❸へ
❷	しゃがみ中Ⓚ	→	❹しゃがみ中Ⓚ→重ね当て
		→	❺弱重ね当て → ❹or❻or❼へ
		→	❻しゃがみ強Ⓚ → ❶or❷or❸or❼へ
		→	❼移動体崩し → ❸からの連係へ
❸	体崩し	→	連続技or少し歩いて❷or❺or❻へ

レシオ&グルーヴ考察

前回と同じく、一番相性のいいのはA。だが、守りを固めて戦うなら空中ガードができるC。攻めるなら低空飛び重ね当てが出しにくくなるが、走りからのしゃがみ中Ⓚが使えるNもアリ。超重ね当てを小出しに使えるところもいい。

ゲー事典　**ダンの謎**：なぜかダンのみに、スーパーコンボやオリジナルコンボの暗転時間中も投げられ判定が残っている。しかも、その最中に投げられると、ゲージを消費してしまう。これを防ぐには、レバーを↑に入れた直後にコマンド入力を完成させれば、投げられ判定を消すことができる。オリジナルコンボを発動する場合は、レバー↑＋強Ⓟ強Ⓚと入力すればいい。

RAIDEN

対戦攻略

ライデン

Lv3ファイアーブレスをうまく使いこなせば、ダメージ効率が格段にアップする。無駄なゲージ消費は控えること。

Text：戸塚先生

この技を再確認!

●Lv2～3デストラクションドロップ／Lv1よりもかなり投げ間合いが広い。立ち弱Ⓟや遠距離立ち中Ⓚよりリーチがあるので、起き攻めなどで相手の目の前で技を空振りした後に狙っていこう。また、相手の着地際やジャイアントボムをガードさせた後も狙いどころだ。

●毒霧／ガードさせれば大幅に有利になることが判明、しゃがみ弱Ⓟなどから連係させて固めよう。密着状態だと、一部の大型キャラ以外にはヒットしないので注意。また、座高の低いキャラがしゃがんでいると、間合いに関係なく当たらないので、使用頻度を下げること。

Lv3ファイアーブレスによる追撃

ジャイアントボムの後半部分をヒットさせた後に、Lv3ファイアーブレスで追い打ちが可能だ。弱or中ジャイアントボムを相手の起き上がりに重ねておくと追撃しやすく、ガードされても先に動けるので連係としても優秀だ。

また、Nグルーヴ限定だが、ガードキャンセル攻撃がヒットした後もLv3ファイアーブレスで追撃できる。ゲージを三つ消費するが、ダメージが高くチャンスは多いので狙っていきたい。ゲージが三つあるときは、迷わずMAX発動してプレッシャーをかけよう。

お手軽にこのダメージ。相手が警戒したら、コマンド投げ狙いで強気に攻めよう。

ゲージMAX発動中は、ガードキャンセル攻撃を常に意識しておこう。チャンスは多いぞ。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
遠距離立ち弱Ⓚ	5	+5
近距離立ち中Ⓟ	7	+5
遠距離立ち中Ⓟ	8	±0
遠距離立ち強Ⓟ	9	+5
しゃがみ中Ⓚ	5	−1
しゃがみ強Ⓚ	8	−7
弱ジャイアントボム※	22	+4※
弱毒霧	15	+9

※相手の起き上がりに重ねると最大+8

レシオ&グルーヴ考察

安定したサブシステムがそろっていて、ガードキャンセル攻撃から追撃ができるNグルーヴが有望。ゲージに依存するので次鋒以降に配置すること。Sグルーヴは爆発力はあるが、防御面が不安なので高レシオを割り振りたい。

Sグルーヴでの戦法

Sグルーヴでのライデンは、中間距離の立ち回りが避け攻撃により強化され、体力ゲージ点滅時のラッシュが強力なので悪くない選択だろう。

クレイジートレインはガードされてもスキが3フレームと少ない。そこで、体力ゲージ点滅時にデストラクションドロップとクレイジートレインの擬似二択を迫ろう。また、避けを使って二回転コマンドを地上で行なえば、起き攻めにも同様の選択を迫れるぞ。しかし、無敵技や発生の早い技には弱いので、その場合は避けを使って対応していこう。

強引な二択を迫る！　回り込みや避け、中途半端な暴れは全部投げてしまえ。

クレイジートレインは、ガードされてもスキが少ないので……。

JOE HIGASHI

対戦攻略

ジョー東

今回は通常技、必殺技共に、性能を全面的に見直したところ、隠れた実力者であることが発覚。これは使うしか!!

Text：パチ

通常の立ち回り

中間距離では、リーチの長い遠距離立ち強Ⓚや、判定がかなり強い遠距離立ち強Ⓟを使っていこう。また、立ち中Ⓟも判定が強く、全キャラのしゃがみ状態にも当たるので、強爆裂拳や、前転の性能が低い相手には、弱ハリケーンアッパーにつなぐと効果的だ。それに加え、主軸となるしゃがみ強Ⓚはリーチ、判定とも申し分なく、先端でガードさせれば2フレーム有利なのもポイントが高い。ヒットすればダウンを奪えるので、起き攻めも仕掛けられるぞ。

ジャンプ攻撃は、横に強いジャンプ強Ⓚを空対空に、下に強いジャンプ中Ⓚを跳び込みに使っていくといい。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
近距離立ち弱Ⓟ	3	+5
遠距離立ち弱Ⓟ	4	+4
しゃがみ弱Ⓟ	4	+4
近距離立ち弱Ⓚ	3	+3
遠距離立ち弱Ⓚ	6	±0
しゃがみ弱Ⓚ	4	+2
立ち中Ⓟ	4	−2
しゃがみ中Ⓟ	4	−2
立ち中Ⓚ	6	+1
しゃがみ中Ⓚ	5	±0
近距離立ち強Ⓟ※1	4	±0
遠距離立ち強Ⓟ	6	−1
しゃがみ強Ⓟ	6	−4
近距離立ち強Ⓚ	5	+3
遠距離立ち強Ⓚ	7	±0
しゃがみ強Ⓚ※2	8	−7～+2
弱スラッシュキック※2	11	−15～+2
黄金のカカト※2	16	−6～−4
弱タイガーキック※2、3	8	−12～−6
強爆裂拳	10	+4

※1　2段技で発生は1発目、硬直差は2発目のもの
※2　硬直差の左は密着時、右は先端を当てた場合
※3　発生と同時に上半身の無敵が切れる

[illegible]を使った攻め

80ページで紹介した簡易コマンドを使えば、強爆裂拳が簡単に出せるので、ラッシュを仕掛けやすい。起き攻めで、しゃがみ弱Ⓚ×2→強爆裂拳と出せば、ガードゲージ、体力共に削りつつ、4フレーム有利になる。距離もあまり離れないので、動く相手には遠距離立ち強Ⓚなどリーチの長い技を置いたり、一歩下がってしゃがみ強Ⓚを出せば、ぴったり先端部分を重ねられる上に、Aグルーヴならここからオリジナルコンボで拾える。接近して再度しゃがみ弱Ⓚから強爆裂拳につなげていこう。

強爆裂拳は攻めの要。相手の体力、ガードゲージを削りつつ、その後の状況も有利。

Aグルーヴならオリコンで拾えるぞ。タイガーキックからも狙えるので実用性も高い。

動かない相手には、一歩下がってしゃがみ強Ⓚ。先端部分をヒットさせた後は……、

新連続技

しゃがみ弱Ⓚ×2→強爆裂拳

しゃがみ弱Ⓚ×2～3→遠距離立ち弱Ⓚ→爆裂ハリケーンタイガーカカト

弱タイガーキックorしゃがみ強Ⓚ先端ヒット→オリジナルコンボ発動→しゃがみ強Ⓚ～

レシオ&グルーヴ考察

タイガーキック、しゃがみ強Ⓚヒット後など、オリジナルコンボを狙える場面が多いA。もしくは、強爆裂拳後に走りや小ジャンプで攻め立てられるNがいいだろう。レシオは1が使いやすく、Nなら先鋒、Aなら中堅以降に配置したい。

ゲー事典

ライデン補足：しゃがみに毒霧が当たらないキャラはキング、キャミィ以外の女性キャラと、庵、ロック、キム、ユンの14キャラ。これらのキャラには毒霧は使わない方が賢明だろう。
ジョー補足：しゃがみ弱Ⓚ×2から強爆裂拳につなぐ場合、しゃがみ弱Ⓚ（中Ⓟ、強Ⓟ）とスライド入力し、これを2回行なってから強Ⓟを押そう。慣れれば簡単に出せるハズだ。

継続は力なり。知識もまた力なり!

Virtua Fighter 4

※P87からの対キャラ攻略では、主要技への反撃を取り上げている。ここでは、記事中のアイコンの意味と、同等のスキに入れることのできる技をまとめておこう。なお、コマンドにダッシュ入力やしゃがみダッシュ入力が絡んだ場合、発生が遅くなることがあるので注意してほしい。

上段投:キャッチ投げや一部の出の遅い投げ技を除く上段投げ
下段投:ベネッサを除く下段投げ
軽量Ⓟ:サラ、パイ、アオイのⓅ／ジャイアントスイング(遅:ウルフ)／連載顎手(シュン)
中量Ⓟ:アキラ、ジャッキー、ラウ、カゲ、シュン、リオン、レイ・フェイのⓅ／リオン以外のしゃがみⓅ／アオイの➡Ⓚ／白虎双掌打(アキラ)／セットアップコンビネーション(サラ)
重量Ⓟ:重量級、ベネッサ(ムエタイスタイル)のⓅ／リオンのしゃがみⓅ／パイ、リオン、レイフェイのⓀ／虎槍掌(ラウ)
肘:ジャッキー、サラ、ラウ、カゲ、リオン、アオイ、ベネッサ(ムエタイスタイル)の肘(⇨Ⓟ)／ベネッサ(ディフェンシブスタイル)のⓅ／サラ、シュンなどのⓀ／上歩衝掌(アキラ)／ライトニングストレート(ジャッキー)／飛燕烈脚(パイ)／スクリューフック(ウルフ)／ニーハンマー(ジェフリー)／浮身膝蹴り(カゲ)／勾手堤膝(リオン)
肘とミドルの中間:レイ・フェイのミドルキック／腿登裏旋脚(ラウ、パイ)／エルボーバット(ウルフ)／エルボースタンプ(ジェフリー)／影刃(カゲ)／挑腕撩拳(シュン)／疾歩昇穿手、縦跳穿掌(リオン)／横打(アオイ)／撐掌(レイ・フェイ)
ミドル:ウルフ、シュン、リオン、アオイ、レイ・フェイ以外のミドルキック／重量級のⓀ／馬歩衝靠(アキラ)／ビートナックル(ジャッキー)／ドラゴンスマッシュキャノン、ライジングニーコンボ(サラ)／連環虎燕掌(ラウ)／旋蹴り(カゲ)／月牙叉撃(シュン)／後蹴腿(リオン)／双飛脚(レイ・フェイ)
ヒザ:ジャッキー、サラ、ウルフ、ジェフリーのヒザ(DK)／アオイ、リオンのミドルキック／龍尾脚(シュン)／二起分脚(レイ・フェイ)

インプレッション

やればやるほど新しい発見と新鮮なネタが生まれてくる本作。寒い冬は、暖房の効いた暖かいゲーセンでバーチャ三昧の日々を送るのもよし!!

バーチャファイター4

使用基板:NAOMI2　稼働中
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

バーチャムック2冊目「BLUE BOOK」も制作快調!? ……と、その前にまだまだ放出するネタはたくさんあるぞ。今回から始まった「対キャラ攻略」記事にも大注目! 今のうちに苦手キャラを克服しておこう!!

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。また、文中に登場する「技後の有利／不利」などのデータは、編集部調べによるものです。

足位置考察

Text:キャサ夫

足位置って何？ 足位置にこだわる必要ってあるの？ という質問が日に日に増えている。中には気にせず対戦しているプレイヤーも少なくないが、自分と相手の足位置の関係を把握することで、コンボや連係など、より幅広い選択肢を用意することができる。この「足位置」という要素だが、単純に自分と相手の軸足の関係を意味する。軸足というのは、相手に向かって出している側の足を意味し、ゲームスタート時は両者必ず右足を軸足にしている。この場合を足位置「平行」と呼び、自分が右足、相手が左足を軸足にしている場合(逆もあり)を足位置「八の字」と呼んでいる。

足位置を確認するコツとしては、もちろん直接足元を見てもいいのだが、キャラクターの上半身を見るのがオススメ。自分が1P側で右足が軸足の場合、相手の胸元(腹)が見えていたら足位置は正位置。背中が見えていたら八の字となっている。逆に自分の左足が軸足になっていれば、全くその反対となる。つまり、背中vs.胸(または逆)が正位置、背中vs.背中(または逆)が八の字という状態であるということだ。

平行

or

ゲームスタート時は必ず両者右足を相手側に出している。この状態を平行と呼ぶ。1P側のキャラクターは背中を見せ、2P側のキャラクターは胸元を見せているのが分かるだろうか？ この状態を判断できれば、軸足に関係なく平行と八の字の判断ができるはずだぞ。

八の字

or

1P側は右足が軸足に、2P側は左足が軸足になったこの状態を、八の字と呼ぶ。両者とも、背中をこちらに向けているはずだ。お互いの軸足が反対側になった場合は、両者の胸元が見えるので覚えておくといいぞ。

足位置は、特定の固有技、または横転受け身で変えることができる。

足位置に応じてコンボを使い分けられるようにしよう!

カッコイイ空中コンボも、なぜか決まったり決まらなかったり……。そんな経験はないかな？ それは、決まる条件に足位置が関係していることがほとんど。コンボによっては足位置に関係なく安定して決められるものもあるが、より大きなダメージを与えるためにも、平行と八の字で決めるコンボを使い分けることが理想的だ。

まず、自キャラの固有技で、足位置が変わるものを把握するのが先決。

次に、相手の足位置を確認する努力をして、対キャラ別にベストのコンボを決められるようになろう!

ラウの穿脚連環虎掌は、足位置が変わらないので、相手の足位置だけ確認。

各キャラのヒザは足位置が変わる。それを把握した上で、コンボを使い分けるといいぞ。

横転受け身で足位置変更 転がった方向が軸足に!?

ダウンしたとき、技をくらった状態の足位置のままダウンするということを前号で説明した通り。では、受け身は？ ここが盲点。その場受け身のヘッドスプリングに関しては、技をくらったときの足位置のままだが、横転受け身をした場合は、軸足が入れ替わるのだ。

足位置の確認が難しくなるのでは？ と思う読者もいるだろうが、これは問題ナシ。画面奥に横転した場合は左足が軸足に、画面手前に横転した場合は、右足が軸足になる。つまり、横転した方向の足が軸足になるということを覚えておこう。

足位置平行の状態で技をくらい、画面奥に横転受け身を取ると……。

この通り。軸足が左足になってるでしょ？ 要注意事項ということで。

VF事典 足位置を確認するコツはどうすれば……？ という質問に対して、正直「こうすれば完璧だ!」という返答は難しいです。強いて答えるならば、ダウンを奪った瞬間の相手の状態。特に、相手の体が「くの字」になるようにダウンさせた瞬間と、コンボ始動時の立ちⓅやしゃがみⓅを当てた瞬間に確認するのがコツかと……。無責任な返答をするならば、慣れですよ、慣れ。

ガード、ヒット後の状況を検証

起き上がりあれこれ ～後編～

ディレイか最速かで性質が変わる起き上がり攻撃。その性質を把握すれば、ダメージチャンスが増大する。今回はガード後、ヒット後の状況を解析していこう。

Text：ちゃっきー

起き上がり攻撃ガード後の反撃

起き上がり攻撃ガード後に反撃が入るか否かは、最速かディレイかで決まっている。最速のものはスキが小さく、一部の例外を除いて反撃無し。一方のディレイは、肘クラスの打撃技までが反撃になる。キャラクターによっては出の早い打撃技からでも十分なダメージが望めるので、できる限り逃さず反撃したいところだ。ただ、横転からの起き上がり攻撃の場合、攻撃の持続部分をガードしてしまうことも多く、同じ反撃が入らないケースもある。各種投げ技など、より出の早い反撃を狙った方が無難だ。

これらに対し、大きく状況が異なるのがアキラの起き上がり攻撃。こちらは最速、ディレイに関わらず、中段は反撃なし、下段は下段投げに加えてしゃがみⓅやアキラの白虎双掌打クラスの反撃技が入る。ただ、ダウンの仕方によっては性質が大きく違う技が出るので、注意してほしい。

P85タイトル部分を参考に、反撃を研究しよう。虎槍掌などは、横転中段にも狙える。

最速／反撃なし

最速（ディレイなし）のその場&横転起き上がり攻撃は、ガードしても反撃できない。

ディレイ／反撃あり

後転起き上がり攻撃は、ディレイしかない。つまり、すべてが反撃可能ということ。

例外となる固有起き上がり攻撃

一部のキャラのみが持つ最速の起き上がり攻撃の中には、上記の法則が当てはまらないものも存在する。

その中でも、ジャッキーとサラの2人が持つスプリングキック（相手頭方向・あお向けダウンからの最速起き上がり攻撃）は有名だ。

また、アキラの場合も例外多数。ほかのキャラが持つものと同じ相手頭方向・あお向けダウンからの横転最速下段起き上がり攻撃（反撃なし）や、相手頭方向・あお向けダウンなどからのスライディング系ディレイ下段起き上がり攻撃（肘クラスの技で反撃可能）などが代表例である。

ウルフ・ジェフリー・アキラの相手足方向・うつ伏せからの最速下段には、肘系の技が入る。

アキラの相手頭方向・うつ伏せからの横転最速下段は、距離が離れるがスキは大きい。

ジャッキー・サラが持つこの起き上がり攻撃は、上段投げで反撃可能。覚えておこう。

起き上がり攻撃ヒット後の状況

起き上がり攻撃がヒットした後は、基本的に当てた側有利。さらには、ディレイよりも最速、通常ヒットよりもカウンターヒットのほうが有利が大きくなる。最速の起き上がり攻撃がカウンターヒットした後は、ヒザ系の技でしゃがみⓅにカウンターを取れるほど有利が大きいぞ。ただし、ディレイの下段起き上がり攻撃だけは、通常ヒット後当てた側が不利（カウンターヒットなら有利）だ。なお、これらの法則はアキラにも当てはまる。起き上がりを攻めるときや攻められたときは、これを参考にその後の選択肢を決めるといいだろう。

ちなみに、相手頭方向・あお向けや、相手足方向・うつ伏せのダウンからは、ディレイのかけ方によって出る起き上がり攻撃が変わる（向き直ってから起き上がり攻撃を出すため）。起き上がり攻撃を避けるときに重要になるので、合わせて覚えておこう。

一部のダウンからは、向き直りモーションを境目に起き上がり攻撃が変化する。

有利が基本

当てた側が有利になる場合がほとんど。肘クラスの技につなげば割り込まれにくい。

ディレイ下段が例外

ディレイをかけた下段起き上がり攻撃は、通常ヒット時当てた側が不利になっている。

ダウンを奪う固有起き上がり攻撃

一部の最速下段起き上がり攻撃は、ヒット時に相手をダウンさせる効果がある。スライディング系と、前転しながら両足で蹴る攻撃がそれ。

アキラの相手頭方向・あお向けからのその場最速下段、うつ伏せダウン（相手頭、足方向とも）からのその場&横転最速下段、ウルフ、ジェフリーの相手足方向・うつ伏せからのその場&横転最速下段、ウルフの相手頭方向・うつ伏せからのその場最速下段と、いずれも特殊なダウン状態から出せることを覚えておこう。

これらの起き上がり攻撃ヒット時は崩れダウンとなり、大ダウン攻撃などの追い打ちが確定する。

大ダウン攻撃が確定。場合によってはバウンドコンボを入れることもできるぞ。

シュンの相手足方向・その場最速中段もダウンを奪う。受け身は可能。

ヒット時に崩れダウンを奪う下段は、見返りが大きい。当てることができれば……、

起き上がりはガード不能？：起き上がりの途中は、ダウン攻撃判定の無い技に対して無敵だが、受け身と違ってガードすることはできない。このため、ここにジェフリーのライデンドロップ（⇧Ⓚ+Ⓖ）のような技を重ねられると確定になってしまう。スプラッシュマウンテン後の横転狙いなどは有名。通常時に出せるダウン攻撃を持っているキャラのみ狙えるテクニックだ。

素早い対処が鍵を握る！

投げ抜け後の状態
～前編～

投げ抜けに満足して、その後の有利な展開を逃している人が非常に多い。そこで、今回は投げ抜け後の状況を一気に紹介してみよう。

Text : SHO

さまざまな状況を知る

投げ抜けが成功した後、状況によってはかなり有利な場面であるのに、投げ抜けが成功したことに満足して攻め込まないというプレイヤーをよく目にする。反撃が確定する状況というのは少ないが、打撃と投げの完全二択という状況は非常に多いので、一気に反撃に転ずるべきだ。

基本的に投げ抜けした側が有利という状況が一番多く、抜けられても有利な投げはベネッサの下段投げ（⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）のみ。ほかにも五分や仕切直し、反撃確定といった状況もあるので、投げ抜け後の状況を覚え、下の表を参考に対処法を考えてみよう。

確定反撃は無いが、厳しい二択

打撃技を出さなければ、投げが確定してしまうほど、不利な状況だ。

投げ抜け後に一番多い状況がこれ。確定反撃は無いものの、打撃と投げのキビシイ二択を迫ることができる。抜けられた側は、ガードしてしゃがむだけでは投げを回避できず、打撃を打ち合うと負ける状況になるので、まさしく完全二択。間合いが離れて投げ間合い外の状況もあるが、不利であることに変わりはない。

五分または仕切り直し

ウルフのKSを抜けた後は、近い間合いで五分なので注意しよう。

抜けた後に、近い間合いで五分になる投げ技は少ないが、代表的なのはウルフのKSだろう。抜けたからといって、油断しているともう一度投げられる可能性もあるので注意したい。

仕切直しは、距離が離れるものや、お互いに背後を向け合うもの。ジェフリーのスプラッシュマウンテンや、パワーボムなどが代表的。

反撃が確定する

ウルフのSSDは、抜けて背後に回った後しゃがみⓅが確定反撃となる。

抜けられた側がガードできず、一方的に相手の打撃技を受けてしまう状況。アキラの大纏崩捶やリオンの七星天分肘は、投げ抜け後大きく離れるが、少しダッシュしての打撃技が確定。

ほかにも、ウルフのSSDやブレーンバスターは、抜けた後しゃがみⓅが確定反撃となるので、最低限の反撃は必ず入れておくようにしよう。

キャラ別投げ抜け後の状況

※投げ抜け後の状況．技を出さないと投げが確定する状況を「完全二択」。投げは確定しないが、不利な状況を「二択」。五分の状況を「五分」。反撃が確定する状況を「反撃確定」と表記。ベネッサの（D）はディフェンシブスタイル、（M）はムエタイスタイルを表す。

キャラ名	技名	コマンド	抜け後の状態	備考
アキラ	倒身搜腿	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	順歩翻胯	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	二択	
	大纏崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	反撃確定	背後から打撃が確定する
	心意把	⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	鷂子穿林	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	獅子抱月	⇧Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	進歩里胯	⇧Ⓟ+Ⓖ	二択	
ジャッキー	ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	五分	ダウンして仕切り直し
	ニーストライク	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	ノーザンライトボム	⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン（備考参照）	一部のキャラは小ダウン攻撃が確定
	サディスティックハンギングニー	⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	二択（備考参照）	一部のキャラは反撃確定
サラ	フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	五分	ダウンして仕切り直し
	レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	フォーリンエンジェルスロー	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	二択	
	ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	二択	
ラウ	肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	転身巴咽掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	柳車旋転	⇦Ⓟ+Ⓖ	二択	
	柳手掛倒	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	二択	
	大地倒襲	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
パイ	転身捜倒	Ⓟ+Ⓖ	五分	両者背向け
	雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	空烈天鳳	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	倒身陰掌	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	旋風燕陣	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	天地頭落	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	旋風燕華	[illegible]or[illegible]Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	梨燕掛搭	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	二択	
	飛燕翻跨	⇧Ⓟ+Ⓖ	二択	
	燕風輪翔	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	二択	
ウルフ	フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	KS	⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	五分	正面、近距離で五分
	ジャイアントスイング	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	五分	仕切り直しだが、ウルフが先に動く
	リストロックスロー	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	二択	
	ブレーンバスター	⇦Ⓟ+Ⓖ	反撃確定	全キャラしゃがみⓅが確定
	ボディスラム	⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン（備考参照）	一部のキャラは小ダウン攻撃が確定
	スタイナーズスクリュードライバー	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	反撃確定	全キャラしゃがみⓅが確定
	サイドスープレックス	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	完全二択	
	タイガードライバー	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	五分	両者背向け
	ビックブリッジボム	⇧⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	完全二択	
	ダブルアームスープレックス	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	五分	両者背向け
ジェフリー	ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	ダウン（備考参照）	一部のキャラは小ダウン攻撃が確定
	マシンガンハンマー	⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	二択	一部のキャラはしゃがみⓅが確定
	ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	バックフリップ	⇧Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	スプラッシュマウンテン	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	五分	両者背向け
ジェフリー	タックル	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	二択	
	バックスロー	⇧Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	パワーボム	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	五分	両者背向け
	アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	完全二択	
	マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	二択	
カゲ	太刀	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	順逆自在	⇨Ⓟ+Ⓖ	二択	
	影霞	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	弧延落	⇦Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	浮霞	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	二択	
	刀霞	⇧Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
シュン	酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	倒襲裏肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	豪杯旋舞	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	転身縦鶏脚	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	二択	
	転身縦胯	⇧Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
リオン	破刀手秋闘	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	登山翻車脚	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	二択	
	採取砲靠	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	飛転双空脚	⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	貼身双勾手	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	七星天分肘	⇧Ⓟ+Ⓖ	反撃確定	背後から打撃が確定
	擺下尖転	⇧Ⓟ+Ⓖ	二択	
	七星跳飛捕蝉	⇦Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
アオイ	小当	Ⓟ+Ⓖ	二択（備考参照）	一部のキャラはしゃがみⓅが確定
	合気投げ	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	送り手回し	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	大木倒	⇧⇨⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	脇絡み	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	六段帯取	⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	桐枝落とし	⇧⇨⇩⇨or⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	蝶絡み	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	木の葉落とし	⇧Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	半月巴	⇩Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	手極め倒身	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	完全二択	
	真之位	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	二択	
レイ・フェイ	雲身旋舞	Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	弓箭掌蹬	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	擺脚捜倒	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	排山倒海	⇧Ⓟ+Ⓖ	二択	
ベネッサ	キャニオンダイブ（D）	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	リプレイスロー	⇧Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	アームクラッシュスロー（D）	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	アーミーコンビネーション（D）	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	エルボーラッシュ（D）	⇨Ⓟ+Ⓖ	五分	正面、近距離で五分
	ウォールキス（D）	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	二択	
	レッグブレイカー（D）	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	ヘルズゲート（D）	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	五分	正面、近距離で五分
	ヘブンズゲート（D）	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	リブクラッシュボディ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	有利	抜けられたベネッサ側が先に動ける
	リブクラッシュニー	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	五分	正面、近距離で五分
	エルボースラッシュ（M）	Ⓟ+Ⓖ	二択	正面、近距離で少し不利
	トリプルヘビィスマッシュ（M）	⇨Ⓟ+Ⓖ	二択	正面、近距離で少し不利
	ダブルニーストライク（M）	⇧Ⓟ+Ⓖ	二択	正面、近距離で少し不利

VF事典

投げ抜け後の確定反撃：投げ抜け後に反撃が確定するものがいくつか存在するが、何で反撃するかが問題。大纏崩捶や七星天分肘などに反撃する場合は、少しダッシュで近寄り、ミドルキック系などを入れるのがオススメ。アキラなら、七星天分肘を抜けた後、躍歩頂肘→白虎双掌打などが確定するので、かなりオイシイ反撃となる。数少ない確定反撃は確実に決めたい。

好き勝手に攻めさせないことが重要

連係技に対しての反撃法を知らないと、なす術も無く押し切られてしまう。上段攻撃が来るポイントを覚え、しゃがんでかわそう。

Text：ちゃっきー

ライジングエルボー後の対処

ジャッキー戦最大のキーポイントとなるのは、ライジングエルボー（以下エルボー：⇨Ⓟ）ガード後の対処だ。ここで不用意に手を出すと、しゃがみ技もつぶせるエルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）をカウンターでくらってしまう。しかも3発目の存在に加え、この技自体スキが非常に小さい。せっかくしゃがんでかわしたのに反撃できず……、ということも少なくないのだ。

基本の対処は、一瞬しゃがみガードしてすぐに出の早い打撃技を出すという方法。決め打ちにしておけば、3発目をつぶせる上、エルボーバックナックルへの反撃にもなるぞ。ただし、相手が1発止めからさらにエルボーなどで攻めてきた場合はつぶされてしまうので、エルボーガード後に思い切って二択を仕掛ける選択肢も忘れてはならない。

また、ウルフのロードロップキック（⇨⇩Ⓚ）やリオンの軌腿（⇩Ⓚ）はエルボーバックナックルをくぐりつつ反撃することが可能。1発目ガード後すぐに出せば、1発止めからの攻めを含め、ジャッキー側の選択肢のほとんどをつぶすことが可能だ。

なお、ビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）ガード後も基本は同じ。こちらは、1発止めという選択肢がほとんどない。一瞬しゃがみ→即反撃という方法だけでOKだ。ただし、ディレイをかけずに使われることが多いので、素早い対応が必須になる。

2段目がくることを読んだら、一瞬しゃがみガードを入力し、すぐ反撃。1段目で止まっても同じ行動をするぐらいの気持ちで。

エルボーガード後はジャッキー側の選択肢を考えた対応が必須。

1段止めを読んだら、思い切って二択を仕掛けよう。ヒザ系の技でもつぶされない。

避け方向を再確認

半回転の技を多く持つジャッキーだけに、避け方向を考えることも重要。多用されるスラントバックナックルとビートナックルは、どちらもジャッキーの腹側のみかわすことが可能だ。攻めを受けているときは足位置が目まぐるしく変わるので判断が難しいが、受け身を攻められるときなど余裕がある場合は、しっかり意識しておきたい。

威力の高い投げが少ないので、避け投げ抜けは非常に有効。避けはジャッキーの腹側を意識しよう。

スラントバックナックル後の状況

下段技の軸となるスラントバックナックル（⇧Ⓟ）は、ノーマルヒットならくらった側が有利になることを認識したい。派生技は多用されないので、迷い無しの中段技や上段投げを狙う選択肢を中心にしていこう。迷いなく上段投げにいった場合、避けはもちろん後ろダッシュにも勝てることが多いぞ。ただし、カウンターヒット後はジャッキー側有利なので注意。また、連係技のスピニングスラントバックナックル（⇦Ⓟ⇧Ⓟ）はノーマルヒット時もジャッキー側有利。この違いも頭に入れておこう。

スラントバックナックルをくらった後、迷い無く上段投げにいくのは意外に有効。

この技には反撃を入れたい！ ジャッキー・反撃可能な主要技リスト

逃さず反撃したいのは、下段回し蹴り系の技。ものによってガード後の硬化時間がわずかに異なる点に注意しつつ、最大級の反撃をたたき込もう。最低でも肘クラスの技は入れておきたい。

単発の立ち技では、避け攻撃やニーキックがポイント。前者は打撃で反撃するのが理想だ。

パンチロースピンキックは、下段回し蹴りの中でもスキが大きめ。

エルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘	ミドル	ヒザ	スキの大きさは最高レベル。しゃがんでかわした後だけでなく、立ちガード後もさまざまな技で反撃できる。上段投げで妥協せず、威力の高い打撃技を決めよう。
エルボーナックルロースピンキック（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）		下段投				肘	ミドル		下段回し蹴り系だが、スキはやや小さめ。ヒザ系の技は入らないので注意しよう。カゲの旋蹴り、アキラの馬歩衝靠、ジャッキーのビートナックル辺りはOK。
スラントロースピンキック（⬉ⓅⓀ）		下段投				肘	ミドル	ヒザ	下段回し蹴り系の技の中で、標準的なスキの大きさを持つ。スピニングロースピンキック（Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖ）など、ほかのものも同じ反撃技を入れていこう。
ニーキック（⇨Ⓚ）	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ					ほかのキャラが持つヒザ系の技と同じ。上段投げでの反撃が基本だが、ジャッキー側の体力が少ないときは立ちⓅから連続でつながる連係技で確実にK.O.したい。
ミドルスピンキック（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘			近距離なら、肘クラスの技までが反撃になる。出の早さに優れた反撃技を持っているなら、それを使っていこう。ただ、先端をガードさせられると苦しい。
ブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ					スキはそれなりにあるが、多用される場面では距離が離れやすく、軽量級のレバー前入れⓅ程度でしか反撃できない。壁際など、近いときには反撃してみよう。
バリアキック（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘			反撃は肘クラスまで。標準的な避け攻撃と同じスキの大きさだ。できれば適した打撃技で反撃したい。キャラによっては、それなりのダメージが期待できる。

VF事典 全回転の属性を持つスピニングロースピンキックは、受け身に重ねる技としてよく使われる。この技は足位置平行のときに立ちガードすると2段目をガードできないことが多い。そこで注目したいのが、横転受け身の方向によって足位置が変わること。ダウンさせられた後にジャッキーの背中側に横転受け身をすると、足位置ハの字で起き上がれることを覚えておくといい。

強引な二択を回避せよ!

体力の約4割を奪う投げ技、カウンターで5割の体力を奪う理不尽なニーブラスト。いかにこの二つをくらわず闘えるかが重要なポイントだ。 Text：ブンブン丸

とにかくヒザに注意!

ニーブラスト(⇨Ⓚ)はしゃがみ状態でくらった場合、大きなダメージを受けない。これを活かすため、対ウルフ戦ではしゃがみがちに闘うスタイルが基本となる。これに中間距離での闘いも織り交ぜれば、ウルフの強力な武器、上段投げとニーブラストをスカしやすい。この距離ではリーチの長い技がフェイスリフトキック(⇧Ⓚ)くらいしか無いので非常に有効だ。

技をガードされ、投げを確定でくらう状況になったら、きっちりと避け投げ抜けを入れてカウンター狙いのニーブラストを避けたい。ただし、投げ抜けが漏れると危険なので注意。避け攻撃を早めに出してしまうと、避け切れずにくらってしまう場合もあるぞ。

技をガードされた! 危険回避のために避け攻撃を入力。

避け攻撃がニーブラストにつぶされて大惨事。よくある光景だ。

下段投げのうまいウルフを相手にするとき以外は、しゃがみでニーブラストを警戒。

KSの対処法は?

KS(⇧⇦⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)をくらった場合に備え、受け身は確実に取れるようにすべき。コツは地面に当たる直前でなく、当たった瞬間に行なうことだ。ここで横転受け身を取ればダウン攻撃を回避できるだけでなく、ウルフよりも先に動けるので、こちらが攻撃を仕掛けるチャンスが回ってくる。

投げ抜けに成功すると抜けた側やや有利という印象があるが、KSを抜けた場合はお互い完全に五分の状況で仕切り直しとなる。うっかり攻撃を仕掛けるチャンスと勘違いして肘などで攻撃に出ると、立ちⓅなどでカウンターを取られて、再度KSをくらうといった状況に陥りかねない。こちらも立ちⓅなどの発生の早い技を出すなど、状況に応じた行動を取ること。

KSの投げ抜けに成功したら、お互い五分で完全に読み合いの勝負になる。この間合いで何を出す?

この瞬間に横転受け身を取る。受け身後の選択肢は、ミドルキック系や立ちⓅなどがベストか。

腹側と背中側、どっちに避ける?

スクリューフック(⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ)、グリズリーラリアット(⇧Ⓟ+Ⓚ)は腹側、ロースマッシュ(⇩Ⓚ)、フェイスリフトキック、ローリングソバット(⇨Ⓚ+Ⓖ)は背中側に避けることができる。相手の使用頻度で避け方向を使い分けよう。

ウルフがこちらの避け投げ抜けを暴発させてニーブラストを狙っている場合は、避け暴発後もガードするようにしよう。投げ抜けや打撃が出てしまったところに、ニーブラストでカウンターを取られるケースが多いためだ。

実際、避けの暴発に確定のタイミングでニーブラストを入れるのは非常に難しく、避けが発生した瞬間にコマンドを入力しなくてはならない高等なテクニックなのだ。

避けが暴発しても焦らずにガード。逆にニーブラストをガードしてチャンスが!

スクリューフックを警戒するため、基本は腹側への避けを使っていこう。

この技には反撃を入れたい! ウルフ・反撃可能な主要技リスト

ウルフの技はガードできればほとんどが反撃確定。ただし、ここに無いコメットフック(⇧Ⓟ)、スクリューフック、バーティカルアッパー(⬇⇧Ⓟ)といった技はガード後に確定反撃が存在しないことに注意。トーキック(⇦Ⓚ+Ⓖ)は投げ部分のスタナーまでつながらなかった場合とノーマルヒットの場合、投げで反撃可能だ。

トーキックをくらい投げ。カウンターヒットでもウルフが不利だ。

技									解説
ニーブラスト(⇨Ⓚ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ					ウルフが最も多用するであろう中段打撃技。中量級までのⓅで反撃可能だが、基本的にはガードしたら確実に投げるというクセを付けておきたいところ。
ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ					ウルフの硬化時間はニーブラストよりも長いが、ガード硬化時間も長いので反撃技があまり変わらない。これも、ニーブラスト同様に確実に投げていこう。
グリズリーラリアット(⇧Ⓟ+Ⓚ)		下段投				肘	ミドル	ヒザ	ウルフの硬化時間が非常に長い下段技。ガードに成功すれば、ヒザでの反撃すら可能だ。ラウの飛燕転身掌や、ジェフリーのケンカフックといった技も入る。
ロードロップキック(⇨⇩Ⓚ)		下段投				肘	ミドル	ヒザ	ガード後に入る技はグリズリーラリアットとほぼ同様。ちなみに、立ちガード状態でくらうとよろけになるが、回復すればくらった側の方が早く動ける。
フェイスリフトキック(⇧Ⓚ)	上段投								スキが大きそうに見えるが、実はニーブラストよりも高性能な技。ガードしてうっかりⓅを打っちゃった、なんてことの無いように。確実に投げを決めよう。
ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘	ミドル	ヒザ	ディレイがかかるので反撃を決めにくそうだが、ガードできればかなりオイシイ技。ちなみに、ボディーブローをガードした場合は投げでのみ反撃が可能だ。
ロースマッシュ(⇩Ⓚ)		下段投							何と、ガードしても肘はおろか下段投げ以外での反撃ができないという強力な技。それだけに、ウルフ戦はローキックをガードした後の読み合いが非常に重要。

VF事典 対ウルフ戦補足：ウルフ戦では、避け投げ抜けでニーブラストを避けたとしても、投げ抜けが暴発すると逆にスカリモーションを投げられてしまう危険がある。避け投げ抜けの入力は確実に行なえるように練習しておこう。

誘い技を逆手に取れ

対キャラ攻略

BEAT THE SHUN

舜帝

強キャラという印象があるせいで日々対策が練られ、徐々に弱点を見せはじめている舜帝(以下シュン)。今回は、さらなる弱点を大暴露!? Text：キャサ夫

迎撃技に注意して闘え!

対シュン戦で留意すべきポイントの一つに、迎撃の得意なキャラクターであるということが挙げられる。

シュンは受けに回ると強く、シュン側から仕掛けるのは大抵が捨て技。つまり反撃を誘うためのもの。まんまと誘いに乗ってしまい、直線的な技を出せば向側後避(⇩ or ⇧ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)で避けられ、しゃがみⓅを出そうものなら龍尾脚(⇧Ⓚ+Ⓖ)で浮かされる。では、どうすればいいのか?

確定反撃の無い技をガードした場合の行動としては、即座に反撃するのではなく、ワンテンポ待つことが有効になる。そうすれば、逆に向側後避や龍尾脚を誘う形になり、そのスキに技を決めることが可能になる。迎撃狙いのシュンに対しては、この選択肢がベストといえる。

しゃがみⓅをくらった後の攻防も重要。シュンのしゃがみⓅは、くらった場合でもそれほど不利な状況にならず、立ちⓅを出しておけば、大抵の中段攻撃と、シュンの主力ともいえる下段攻撃の後蹴連腿(⇧ⓀⓀ)をつぶすことができる。発生の早い中段技を持ち合わせていない弱点を狙った戦略が有効なのだ!

確定反撃の存在しない技をガード後に、素直に反撃を試みる相手はシュンの思うつぼ。

転倒立、横寝の対応

飲酒8杯以上になったシュンは、かなりのクセモノ。仰飲仙手(⇦ⓅⓅ)からの巧みな連係で押しながら、ときにはそのまま転倒立へと派生されることも少なくない。仰飲仙手は2発目が上段攻撃なので、しゃがんでかわすのが理想的だが、ガードした場合でも、仰飲連環単脚(⇦ⓅⓅⓀ)へ派生していなければ投げ技が確定反撃となることを覚えておくといいだろう。

仰飲連環単脚をガードした場合は、積極的に下段攻撃を出すこと。またはダウン判定にヒットする固有技を出そう。そうすれば、たとえシュンが転倒立へ派生したとしても、確実にダメージを与えることができる。

次に、空中コンボで仰飲連環単脚を決められ、転倒立へ派生されたとき。この場合は、受け身を取らずダウンしてシュンの行動を見ること。横寝へと派生していれば、起き上がり下段攻撃で迎撃できる。

転倒立で近寄ってきた場合には、倒身連脚(転倒立中Ⓚ)で起き上がり攻撃をつぶされないように注意しよう。

仰飲連環単脚後、ダウン技を狙うのも有効。自らダウンすれば酒-1。起き攻めに撤しよう。

横掃仙撃ガード後の攻防

シュンが張果老の構えに移った場合、こちらの選択肢は一気に狭くなる。横掃仙撃(張果老中Ⓟ)は全回転技でしゃがみⓅをつぶす性質の上、ガード後にかなり不利な状況になるからだ。

ガード後技を出すと挑腕撩拳(⇩⇦⇨Ⓟ)を出され、すべてカウンターで浮かされてしまう(パイ、アオイの立ちⓅ、ベネッサのカットアッパー(⇦Ⓟ)のみ割り込み可能)。横掃仙撃をガードした場合、挑腕撩拳と後蹴連腿、横掃撃(⇦Ⓟ)、各種投げといった選択肢が考えられる。

以上の攻撃に対する最も有効な選択肢は、避け投げ抜けということになる。

側端仙蹴(⇨Ⓚ)からの張果老は、側端仙蹴ガード後立ちⓅが確定反撃技となる。

張果老の構えに移行し、横掃仙撃をガードした場合は一方的な攻撃を受けることに。

この技には反撃を入れたい! 舜帝・反撃可能な主要技リスト

基本的にシュンが組み立てる連係には確定反撃の決まる技が少ない。龍尾脚や仰飲仙手、斜側連脚(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)といった技の出しどころを予測し、ガード後は確実に確定反撃として投げ技を決められるようにしておきたい。シュン側も多少のリスクを背負って出す技に対して、逃すことなくキッチリ対処していこう!

龍尾脚はくらうと痛いけど、ガードしてしまえば投げが確定!

龍尾脚(⇧Ⓚor⇧Ⓚ+Ⓖ)	上段投								最もくらってはいけない技の一つ。ガード後の確定反撃技は投げ技のみである。しゃがみⓅをすかせる場面で使ってくるので、立ちガードを多めにしてガードしよう。
月牙叉撃(⬇⇦Ⓟ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ				しゃがみ状態から出す、ミドルキックの次に発生の早い技。確定反撃として投げ技と重量級までの立ちⓅが決まる。確実にダメージを取るならば、打撃が有効。
仰飲仙手(⇦ⓅⓅ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ				中、上の連係。2発目をしゃがんでかわすのが理想だが、ガード時も確定反撃で投げが決まる。3発目の仰飲連環単脚に派生された場合は投げられないので注意。
倒身連脚(転倒立中Ⓚ)			軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘	ミドル	ヒザ	ガード後、ヒザを持っているキャラはヒザがベストの確定反撃。肘系の技も確定だが、シュンがⓅ+Ⓖコマンドを入力していた場合、ダウンを奪えないので注意。
後蹴連腿(⇧ⓀⓀ)	上段投								1発目ガード後、2発目をすかす感じで早めにコマンドを入力すれば投げを決められる。ガード後にシュンが自らダウンしようとした場合は、自動的に背後投げになる。
側端仙蹴(⇨Ⓚ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘			ガードした場合は基本的に五分の状況となるが、シュン側が張果老からの技しか出すことができないため、立ちⓅが確定反撃技となっている。
斜側連脚(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘			ガード時の硬化時間が長いため、余裕を持って投げを決めることができるはず。距離が遠い場合、1発目をすかしても2発目のみくらうことがあるので注意。

VF事典 **龍尾脚からの転身双冲掌のキャラ別確定反撃技講座**：転身双冲掌をくらった瞬間に……アキラ＝腹側へ横転受け身後、白虎双掌打。ラウ＝背中側へ横転受け身後に双虎烈把。ウルフ、ジェフリー＝背中側へ横転受け身後に上段投げ。カゲ＝背中側へ横転受け身後に岩暫破。これらが確定しているぞ！　呑気に飲ませることなかれ！

ダメージ源を絶つ!!

対キャラ攻略 BEAT THE LEI-FEI 雷飛

技の性質や連係への対処を覚えれば、混乱することもない。レイ・フェイのダメージ源となる技や、切り返すポイントを把握して少林拳に挑め!! Text：H.L

レイ・フェイ戦での攻め込むポイント

レイ・フェイ(以下レイ)の主要技の中には、ヒットさせても不利という技が多い。そんな状況を的確に判断できれば、ダメージを与えるチャンスも増えてくる。

下段攻撃の坐盤劈掌(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)は、カウンターヒットだとダウンするが、ノーマルヒットだとくらった側が有利となる。その上、密着の立ち状態なので、中段と投げの二択を仕掛けるチャンスだ。ほかに同じ状況になる技は、分脚(⇦Ⓚ)のノーマルヒット、登天掌(⬇⇨Ⓟ)のノーマルヒット、提膝側掌(避け中Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ)ヒットなどがある。

中間距離における奇襲や、その距離で技のスキを狙って出してくる箭疾歩(最大タメ除く)は、くらうとよろけてしまう。しかし、すぐによろけ回復を行なえば、逆にくらった側が有利となる。当たり方によって距離が微妙に変化するので、その状況に合わせて攻め込んでいきたい。

また、前掃腿(⇩Ⓚ+Ⓖ)は、ヒット後の状況を問わずレイ側が不利となる。攻め込む時は、しゃがみ状態だということと、距離によっては攻め込みにくい、ということに注意しておこう。

たとえ技をくらったとしても、こちらが有利な状況なら迷わず中段と投げの二択を仕掛けていく。

独立式への対応

まずは、独立式移行技から構えられた際の対処から。ここからの連係は、最速の進歩分脚(独立式中Ⓚ+Ⓖ)か伏身腿(独立式中⇩Ⓚ)を出すパターンが多い。最速の進歩分脚と肘がかち合った場合は肘が負けてしまうし、かといって立ちⓅやしゃがみⓅだと、当て身で取られてしまう可能性があるので出しにくい。

レイが独立式からの技を最速で出してくるなら、避けが比較的安定した防御手段となる。しかし、技のタイミングをずらしてきたり、キャンセルして別の行動をしてきたときは、一方的にくらってしまうことが多い。

そこで割り込み技として、発生の早いⓀ系の技を使っていくのが有効となる。例としては、パイの高蹴腿(Ⓚ)、リオンの穿心腿(Ⓚ)、レイの擺旋脚(Ⓚ)など。また、アオイなら両止(⇦⇦Ⓟ)、コマンドが間に合えば、アキラの百虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)でも一応割り込みは可能だ。

いきなり独立式に構えた場合はというと、このとき出す技は伏身腿であることがほとんどだ。構えるときの振り上げた手に反応して、ある程度発生の早い技を即座に出していくことが理想である。

振り上げた手に反応しよう。技を出すのが間に合わないなら、しゃがみガードでもいい。

擺撥掌(敗式中ⓅⓅ+Ⓚ)ガード後

この技は、ガードすると中段の撥掌(⇨⇨Ⓟ)、双飛脚(⇩Ⓚ+Ⓖ)などと、ダッシュ投げの二択を迫られてしまうが、ガード後に後ろダッシュ(しゃがみ後ろダッシュ)をすることでどちらも回避できる。うまく回避することができたら、技もしくは投げのスキに反撃を決めていこう。

また、アオイの上勢柳扇掌(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)やリオンの泰山双勾手(⇦Ⓟ+Ⓚ：ハの字)など、避けやすい姿勢の攻撃でも回避できる。

2段目を避けてしまうのが理想だが、反応できないことも多い。

リオンの泰山双勾手はハの字スタートのみだが、上記の選択肢に対して有効な技となる。

この技には反撃を入れたい！ 雷飛・反撃可能な主要技リスト

レイの主要技の中には、意外に反撃できるものが多い。登天掌(⬇⇨Ⓟ)や双飛脚は使用頻度が高いので、キッチリ投げを決めていきたい。それらの技は、ギリギリ投げが入るというくらい硬化が短いので、技を出してくるポイントを把握しておこう。避け投げ抜けも考慮して、投げ抜けを読んでの打撃は控えた方がいい。

いつも反応するのは難しいので、出すポイントを予測しておこう。

技									解説
登天掌(⬇⇨Ⓟ)	上段投								主にしゃがみⓅヒット時に、投げとの二択で出してくる技である。単発技だが、出す状況がある程度決まっているため、比較的反応はしやすい。
羅拳撃(⇦ⓅⓅ)	上段投								1段止めからの投げと、2段目をディレイで出しての二択に使ってくる。普段の立ち合いに使われることはあまりないが、反撃の決まる技として覚えておこう。
斜天連掌(⇧⇧ⓅⓅ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ				こちらも羅拳撃と同じような使い方をしてくる。使用頻度は斜天連掌の方が高めだ。反撃は、一応打撃も入るが投げで安定しておきたい。
背折靠(⇧or⇩Ⓟ+ⓀⓅ)	上段投								不利な状況のときに出してくるこの技は、2段目をガード後に背後投げのみ確定反撃となる。打撃での反撃は、さばき技でさばかれてしまう可能性があるので厳禁。
前掃腿(⇩Ⓚ+Ⓖ)		下段投				肘			ガードした距離により反撃技も変わってくる。近い距離なら肘系が入るが、距離が離れるにつれ、だんだん反撃が難しくなっていく。
双飛脚(⇩Ⓚ+Ⓖ)	上段投								この技は、あらゆる局面で多用してくるため、必ず毎回反応して投げを決めるのは難しい。二択を迫られやすいポイントだけでも、投げを決めていこう。
提膝側掌(避け中Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘			この技をガードした後は、かなり余裕を持って反撃できる。投げ抜けを読んで大ダメージにつながる打撃を狙ったり、立ちⓅ→投げなどの連係も効果的だ。

VF事典 **十字蹬脚(独立式中Ⓚ)の状態別有利不利**：この技に混乱させられている人も多いと思うが、それほど強い技ではない。ヒットさせてもその後の独立式の状態が有利にはならず、反応さえできればあらゆる技で割り込みが可能だ。ただし、カウンターヒット時のみ独立式の状態でレイ側が有利となるので、その一点だけには注意しておきたい。

対戦攻略 SARAH BRYANT サラ・ブライアント

フラミンゴへの対応がされつつある中で、頼りになるのはやはり通常状態からの技各種。

Text：H.L

起き攻め強し

起き攻めに積極的に使っていく技として、フルスピンヒールキック(⇘Ⓚ)を挙げたい。この技は、タイミングさえ合えば相手の起き上がり攻撃をほとんどつぶしてしまう。しかも、ガードされても反撃は受けず、攻撃持続時間の最後部をガードさせればサラ側が有利という優秀な技なのだ。

フルスピンヒールキックは中段技としても使えるので、基本的な起き攻めは、フルスピンヒールキックと投げの二択でOK。カウンターヒット後は、重量級には、立ちⓅ→ドラゴンスマッシュキャノン(⇗Ⓚ)、それ以外には、立ちⓅ→スイッチキック(⇦Ⓚ)→サマーソルトキック(フラミンゴ中⇘Ⓚ)を決めよう。

技を重ねるタイミングは、サッカーボールキック(相手ダウン中⇗Ⓚ)ヒット後が取りやすい。相手がその場起き上がりをしてくるときは、起き上がり動作を見せた直後に技を出すと、中・下段どちらの起き上がり攻撃もつぶせる。

ただし、起き上がり中段攻撃の発生が早いキャラは、早めに出さないと逆につぶされてしまう。そういう場合は、相手の起き上がり方を読む必要があるので、別の起き攻めに切り替えてもいい。

フォーリンエンジェルスロー(⇨⇗Ⓟ+Ⓖ)後はサッカーボールキックが確定で入る。

その後、ちょっと待って⇘Ⓚ。横転起き上がりに対しては、タイミングをずらして対応。

フロントスープレックス(Ⓟ+Ⓖ)後など⇘Ⓚが間に合わないときは、ラウンドキック(⇘Ⓚ+Ⓖ)も効果的。

ライジングニー(⬇⇨Ⓚ)の使いどころ

ライジングニーの狙いどころに、相手の上段攻撃をしゃがんでかわした後が挙げられる。例えば、ジャッキーのエルボーバックナックル(⇨ⓅⓅ)の2段目や、シュンの後蹴連腿(⇗ⓀⓀ)の1段目をガードしての2段目を、しゃがみでスカしたときなどに反撃として使用する。

そのほか、しゃがみⓅをガードされた後は、不利な状態となって相手の反撃を受けてしまうが、それをしゃがみ後ろダッシュで回避するのが今の主流である。そういった場面で、相手の攻撃を回避したらすぐにライジングニーで反撃すると効果大。ガードされても一応選択肢が残っているのも、効果的な理由の一つだ。

1発目をガードされた場合はライジングニーダブル(⬇⇨ⓀⓀ)とライジングニーコンボ(⬇⇨Ⓚ・Ⓚ)を適度に交ぜ、スキを突かれない工夫をしよう。

上段攻撃をしゃがみでスカした後に反撃として使っていく。ダメージもそこそこ。

こちらの横転受け身に対して、相手は攻めっ気バリバリなので、ヒット率は高い。

対戦攻略 LAU CHAN ラウ・チェン

攻撃判定発生の早い虎槍掌を、有効に活用してみよう。確定反撃や追撃技にと、その潜在能力は高い。

Text：がっちん

虎槍掌で反撃

上段攻撃ながら肘撃(⇨Ⓟ)より早い発生を持つ虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)。柳手掛倒(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)や最大ため燕子掌(Ⓟ+Ⓚ)をガードさせた後の追撃技として重宝するが、反撃技としての性能にも注目したい。各キャラの主要技への反撃能力をみてみよう。

対アキラでは、崩拳(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)や鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)への反撃として。白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)と馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)には入らないので、素直に投げを。

対レイ・フェイでは斜天連掌(⇗⇗ⓅⓅ)、対ベネッサではバックナックルストーム(⇨ⓅⓀⓀ)に反撃可能。特にベネッサは基本的に投げでの反撃が不可能なので重要。対ジェフリーではライジングハンマー(⇦⇗ⓅⓅ)とニーハンマー(⇦ⓀⓅ)、対ラウでは連環虎燕掌(⬇⇗ⓅⓅ+Ⓚ)と双虎烈把(⇗Ⓟ+Ⓚ)に決まる。

そのほか、対サラでダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)の2発目をしゃがんでくらった後も反撃可能だ。

連環虎燕掌での反撃

技の硬化に斜上掌(⬇⇗Ⓟ)部分をたたき込めれば次の双虎烈把まで連続技となる連環虎燕掌。理論上狙えるポイントは数多いが、実戦ではどこまで狙えるだろうか。

まずはしゃがんで相手の投げスカリモーションを誘った後に狙ってみよう。ある程度の予測が必要だが、確定反撃となることを考えれば、実に強力だ。

難度は上がるが、ラウの鳳凰槍掌(⇨ⓅⓅ)や、ジャッキーのエルボーバックナックル(⇨ⓅⓅ)に反撃できるようになれば心強い武器になる。遅いとガードはおろか、避けられたりしゃがみⓅで止められてしまうことに注意。

肘系からの派生に合わせるのが難しい理由は、技の硬直が短い、2発目にディレイをかけてくる可能性がある、肘→肘という連係も考えられるところにある。連環虎燕掌にこだわりすぎることで、相手にペースを握られてしまうことには注意したい。

なお、パイの飛燕烈脚(⇗ⓀⓀ)であればガード後の硬化にたたき込むことが可能。立ち状態からの入力だが、投げによる反撃は抜けられることを考えると大きい。

発生の早い虎槍掌を反撃に使用することで防御面の安定度を増すことが可能だ。

発生の早さを利用して烈火虎尖脚(ジャンプ上昇中、空中Ⓚ)ヒットから連続技となる。

烈火虎尖脚は垂直ジャンプに限定される。狙うポイントは相手の起き上がりなど。

連環虎燕掌での反撃は、素早い反応と読みも必要になってくる。難度は高めだ。

実際に使ってみると意外に難しい。投げでの反撃をメインとしながら徐々に狙っていこう。

ライジングニーダブル（コンボ）のスキ：前者はニーキック（⇨Ⓚ）程度のスキ、後者はダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）程度のスキ。ガードされた際は投げ抜けを入れておこう。

虎槍掌：投げ抜けで背後を取れるウルフのSSD（⇦⇗Ⓟ+Ⓖ）、ブレーンバスター（⇦Ⓟ+Ⓖ）やジャッキーのサディスティックハンギングニー（⇦⇗Ⓟ+Ⓖ）にも有効（しゃがんでかわせる）。

まだまだ闘いは終わらない!! 旬のキャラ別攻略

対戦攻略 WOLF HAWKFIELD ウルフ・ホークフィールド

投げ確定の場面を逃さずに投げ、カウンターでのニーブラストを狙えるか……？ これができるかどうかが重要。 Text：ブンブン丸

しゃがみ待ちを崩して攻める！

上段投げとニーブラスト(⇨Ⓚ)はウルフにとって重要なダメージ源。だが、相手にしゃがまれていると上段投げは入らないし、ニーブラストもしゃがみヒットだと空中コンボによるダメージも望めない。さらに、相手に中間距離をメインにして闘われた場合は、投げもニーブラストもスカされてしまう危険性が高い。

では、このしゃがみ待ちをどう攻略するか？ まず中間距離では、フェイスリフトキック(⬂Ⓚ)を織り交ぜる。この技は投げが反撃になるが、リーチが非常に長い。ギリギリ当たる程度の位置から狙っていこう。先端ならガードされても投げるのはなかなか難しいという利点もある。避ける方向も、スクリューフック(⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ)やグリズリーラリアート(⬂Ⓟ+Ⓚ)とは逆の背中側なので、相手の避けをつぶすことも多いのだ。

近距離で頻繁にしゃがむ相手に対しては、中段攻撃だけでなく積極的に下段投げを狙っていく。これはダメージを奪うだけでなく、相手にプレッシャーを与える目的もある。立たせてから上段投げを狙ったり、投げを警戒して暴れた相手に、ニーブラストを当てにいくというわけだ。

しゃがんだ相手に当たってもあまり高く浮かせられないため、大ダメージを与えない。

この間合いでもフェイスリフトキックは届く。ウルフの技で、このリーチの長さは貴重だ。

トーキックスタナー(⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ)で、そこそこのダメージを取っておく、というのもアリ。

スクリューフックを使え！

スクリューフックは2発目まで出さなければ非常に優秀な打撃技。主な長所は、ガードされても確定の反撃を受けない、半回転系の攻撃、攻撃発生が早いといったところ。

さらに、ウルフの主軸の中段攻撃であるニーブラストはしゃがんだ相手にヒットしてもダメージを奪えないが、スクリューフックの場合は相手をよろめかせることができる。ここから、さらに投げとニーブラストの二択を仕掛けていくことが可能なのだ。

カウンターヒットして浮いた相手には、トーキックサイド(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)、リバーススレッジハンマー(⬇⬂⇨Ⓟ)、ロースマッシュ(⇩Ⓚ)などが入る。ノーマルヒットまたはガード後は、ローパンチカット(⇩Ⓟ+Ⓚ)などからもう一度狙うのもいいぞ。

よろめかせた場合には、ニーブラストと上段投げの二択！ 接近戦では積極的に使おう。

リバーススレッジハンマーが安定してダメージを与える。この局面でのメインの空中コンボはこれで。

対戦攻略 JEFFRY MCWILD ジェフリー・マクワイルド

「しゃがめない」「暴れられない」が、今までの対ジェフリーの印象。さらに「立ちガード」もできなくなりました!? Text：キャサ夫

ヒザをガードする相手にはコレに尽きる！

特殊行動のスレットスタンス(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。巷ではスレットスタンス後にカウンタートーキック(スレットスタンス中Ⓚ)を多用している光景がよく見られるが、カウンターヒットで大ダメージを負うためか、ガードされがち。そこでキャッチブロー(スレットスタンス中Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ)を見直し、立ちガードに撤する相手に対して活用することをオススメするぞ！

キャッチブローは、Ⓟボタン入力後の投げが多少難しめになっているが、Ⓟボタンとつかむまでのタイミングさえ覚えてしまえば意外に簡単に決められる。キャッチブローが決まった場合、ダッキングロー(⇩Ⓚ+Ⓖ)で追い打ちして起こすかダウン攻撃を決めるのが今までのセオリー。しかし、より与えるダメージを追求するならばヒールアックス(⇦⇨Ⓚ)がオススメだ。

ヒールアックス後は受け身を取れるが、後ろジャンプ入力でⓅボタンを押しっぱなしなら、受け身を取られたらジャンプに。受け身を取られなければ、自動的にダウン攻撃を決めることができるのだ。

ちなみに、ダウン攻撃が決まった場合は、相手体力のほぼ半分を奪うことができ、ダウン攻撃抜きでも相当なダメージを与えられるぞ。

キャッチブローは、⇨Ⓟ+Ⓖ連打でも投げを決めることができる技だったりする。

キャッチブローのモーションが終わった瞬間にヒールアックス。

受け身を取られた場合でも、ダッキングロー+ダウン攻撃のダメージに匹敵する。

避けには全回転技

11月号の訂正を兼ね、改めて紹介したい背後向かせ技のトルネードハンマー(⇨⇦Ⓟ)。実はこの技、以前半回転と説明したが、正しくはモーションと裏腹の全回転技。というわけで、避けを多用する相手に対し、かなり有効な技として今号で再度紹介。

トルネードハンマーの真価は、もちろん全回転技という属性があってこそだが、もともと攻撃発生が早く、ヒットすると背後を取れるということが何よりも大きい。

背後を取った場合、投げとエルボースタンプ(⇦Ⓟ)の超絶二択攻撃を迫ることができるのだ。投げをくらわないための振り向きしゃがみ下がりはエルボースタンプをくらい、エルボースタンプをガードしようとすると、その瞬間に上段投げをくらってしまう。ジェフリー側から考えても、恐ろしいほどの二択を迫ることができるぞ！

ジェフリーの場合、起こしが確定している場面では積極的に起こせ！

そして、避け対策と投げ対策の二択で決まり！ これだけでも十分強いです。

VF事典
ウルフ補足：トーキックスタナーは、ヒザのダメージを警戒してしゃがみ待ちする相手に使おう。投げにつなげないと逆に投げが確定反撃になるため、入力は完璧に。
バックスロー後のダッシュエルボーアッパーは利用価値ゼロ?：バックスローで投げられた相手が画面奥へARM移動をすると、何とダッシュエルボーをかわせるぞ！ マジです！

対戦攻略

KAGE MARU 影丸

一気にダメージを奪うことができず、弱キャラという声も多かった影丸（以下カゲ）だが、ここへきて開花した……？

Text：キャサ夫

風閃刃と旋風蹴りの使い分け

受け身に対していま一つ強力な選択肢が浮かばないカゲ。有効と思しき選択肢は、背中側へ避けられない旋風蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）と、腹側へ避けられない風閃刃（⬁Ⓟ）の使い分け。いずれも立ちガードで簡単に防がれるが、全回転技で下段攻撃の流影脚（⇨⇨Ⓚ）と投げ技を織り交ぜればより効果的になるだろう。

流影脚に限っていえば、キャンセル可能なため、背向け状態から一瞬のスキを突いた攻めも可能になっている。

横転受け身を取った相手には、引き出しの多さが強いプレッシャーにつながるぞ！

風閃刃は背中側へ避けた場合でも、攻撃発生の遅さからヒットする場合が多いので有効。

浮身膝蹴りを見直す！

浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）の強さが、最近になって見直されている。攻撃発生の早さと、一瞬でもしゃがみモーションになれば出せることが理由だ。

対ジャッキーのエルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）やベネッサのパーリングコンビネーション（⇦⇨ⓀⓅ）をしゃがんでかわせば、硬化中に決められるのだ。対ジャッキーに関していえば、その後に派生技を出されてもカウンターを奪うことが可能になっているぞ。ガンガン使え！

肘をガード後にしゃがみガード。裏拳が見えた瞬間に浮身膝蹴りを出せば……、

裏拳の硬化中に見事にヒットする。これぞ浮身膝蹴りの正しい使い方といったところか。

弧延落後のキャラ別ベストコンボ

弧延落（⬃Ⓟ＋Ⓖ）からの最大ダメージコンボが発見されつつある。現時点でのベストコンボを紹介しよう。パイと葵は弧延落後の最速入力浮身膝蹴りが決まらないので、今回この2キャラに関しては省かせてもらう。ご了承を。

●対アキラ、ジャッキー、ラウ、カゲ、シュン、リオン、レイ：弧延落→浮身膝蹴り→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→側弾重ねキャンセル（⬁ⓅⓀⒼ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）

●対ウルフ、ジェフリー：弧延落→浮身膝蹴り→水車蹴り

●対サラ：弧延落→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）

●対ベネッサ：弧延落→弾拳（Ⓟ）→中蹴り（⬁Ⓚ）→水車蹴り

以上が、現在最もダメージが大きいと思われるコンボである。一応、対ベネッサ専用のコンボは弧延落の硬直後に浮身膝蹴りコマンドを最速で入力できれば他キャラにも入ることもあるが、決まったり決まらなかったり……。今のところ不確定要素が大きいため、断定はできない。

アオイは壁へ追い込んでから弧延落を決めれば、最速入力の浮身膝蹴りが決まるぞ。

対戦攻略

LION RAFALE リオン・ラファール

一気に大ダメージを奪うことのできないリオンは、細かい鍛錬の積み重ねが勝利への近道となる。

Text：SHO

疾歩昇穿手をうまく使いこなす

カウンターヒットで相手を浮かせることができる、疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）。タイミングさえ合えば、しゃがみⓅやヒジ系の技をスカすことができるが、相手の技をスカすには、足位置が関わってくる。

例えば、しゃがみⓅ→疾歩昇穿手という連係に、相手が肘orしゃがみⓅで割り込んできたとする。このとき、平行なら肘には勝てるが、八の字なら、しゃがみⓅには負ける。八の字なら、しゃがみⓅに勝てるが肘に負けてしまう。このことから、しゃがみⓅをガードされていても足の位置さえ合っていれば打ち勝てるので、割り込んでくる相手には有効。疾歩昇穿手までガードする相手には投げを使って二択を迫ろう。

しゃがみⓅから疾歩昇穿手と同じ状況を作れるのが、軌腿（⇩Ⓚ）ヒット後。しかも、軌腿は任意に足の位置を変えられるので、うまく使いたい。

疾歩昇穿手の使いどころとしてもう一つオススメしたいのが「横転最速下段起き上がり攻撃ガード後」。ディレイだと肘が確定してしまうので、最速であることが条件。起き上がり下段攻撃ガード後、肘を出しやすい対ジャッキー戦などは特に有効だぞ。

最初のしゃがみⓅはガードされても、足位置さえ合っていれば、割り込まれてもOK。

平行なら肘、八の字ならしゃがみⓅに対して打ち勝てる。浮いたら空中コンボをたたき込め！

軌腿ヒット後も同じ状況を作り出すことができる。足位置も変わるので重要だ。

軌腿活用法

軌腿が非常に優れた技であることを知ってるだろうか？

相手のヒジ系の技をガードした後に軌腿で割り込むと、ほとんどの技に対して打ち勝つことができるということが、その優れた点だ。

例えばジャッキーの肘をガード後に軌腿を出せば、肘後の肘、しゃがみⓅ、立ちⓅ、エルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）すべてに打ち勝てる。特にバックナックルは下段つぶし効果があるにもかかわらず、軌腿はつぶされない。さらに半回転の攻撃なので、避け方法が限られるのも強い。

肘ガード→軌腿という連係は全キャラに通用するわけではなく、ラウにはあまりオススメできない。逆に有効なのがジャッキーとサラで、この2キャラに対しては、足位置に関係無く次の技に割り込むことが可能。八の字ならカゲにも有効なので、状況に応じて使ってもらいたい。

肘をガードした後、素早く軌腿で割り込めば、ほとんどの技に打ち勝てる。

ジャッキーの場合、バックナックルにも打ち勝てるのが非常に重要なポイントだ。

VF事典 カゲの豆知識、背後攻撃の断ち手刀は全回転技!?：どう見ても直線的な攻撃をしている背後攻撃の断ち手刀。何と、この技全回転なんです！　避けられないんです！　ビックリです!!

リオン補足：肘をガードした後の軌腿は、肘が主力のキャラにはかなり有効だ。対ラウでは肘→肘の連係に割り込めないが、ヒジ→しゃがみⓅには割り込めるので、覚えておこう。

まだまだ闘いは終わらない!! 旬のキャラ別攻略

対戦攻略 LEI-FEI 雷飛

攻めに関してはある程度固まってきているが、相手の攻めをいかにしのぐかが、強さにつながっていく。

Text：H.L

不利な状況での行動

不利な状況下で、全キャラ共通の対応として「避け投げ抜け」という行動があるが、雷飛（以下レイ）特有の切り抜け方も少なからず存在する。

まずは胡蝶壁（⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）。この技は上・中段のパンチ系をさばく効果を持つ中段攻撃である。さばくタイミングが技を出した瞬間なので、相手の二択を同時に回避する手段として活躍する。

例えば、スキのない技をガードされた時や立ち・しゃがみⓅをくらった後などは、相手は発生の早い中段技として肘系の技を使ってくることが多い。そんな時に胡蝶壁を出せば、そのどちらにも対応できるというわけだ。

次に注目したいのが、窩肚拳（⇦or⇩Ⓟ+Ⓚ）だ。軸をずらしながら繰り出す中段技で、避け性能がかなり優秀。判定の薄い技であればスルリと避けつつ攻撃してくれるので、直線系の中段と投げの二択を回避するのに役立つ。

しかし、窩肚拳自体の判定が薄く、スカってしまうことも多いので注意したい。また、窩肚拳はガードされてもスキはないが、そこから派生する背折靠（⇦or⇩Ⓟ+ⓀⓅ）までガードされると背後投げが確定してしまう。そこで、一段止めを基本として、体力がリードしているときの一時しのぎの技、という認識で使った方が無難である。

状態の有利不利を的確に判断している相手ほど高い効果を見せる。

相手の投げを読んで、ダメージの高い打撃を出していくのも効果あり。

背向けの効果

背を向けてのARMは、直線系の打撃でなおかつ発生の遅めの技をほとんどくらわないという性質がある。レイは、背後攻撃が優秀なのでそれを利用しやすい。

背を向ける構えを取り、それをⒼボタンでキャンセルすると背向け状態になる。そこから振り返らないように移動し続けるのがポイントだ。

移動中に相手が近付いてきた場合は、その状態から後刺腿（背向け中Ⓚ）と座旋蹴（背向け中⇩Ⓚ）での二択を迫る。

座旋蹴はリーチがかなり長く回転系なので、まずこの技から狙っていこう。それを意識してしゃがみガードするなら後刺腿をヒットさせる。後刺腿は、上段攻撃に対しての避け性能があり判定も強い。しかも、ガードされてもスキがなく、技後に背を向けたままなので、そこから背向けのARMに移ったり、背後攻撃を狙うことができるのだ。

背向け中のARMは、相手の技に当たりにくい。弱点は自分から近付けないこと。

相手の技をスカしたら、迷わず後刺腿をヒットさせる。くらった相手は大きくのけぞる。

対戦攻略 VANESSA LEWIS ベネッサ・ルイス

接近戦で闘いを有利に進めるために、知っておきたい技がある。そんな技と連係について紹介しよう。

Text：SHO

『VF4』界最速の技を使え！

リーチは短く上段攻撃だが、攻撃発生は軽量級の立ちⓅより早く、本作では最速の打撃であるカットアッパー（⇦Ⓟ）。この性質を活かして連係を組み立てると、かなり有効な技であることに気付くはず。その中でも、特に有効な連係について紹介していこう。

最初に紹介するのが、ボーンクラッシュミドル（⇦Ⓚ）→カットアッパー。ボーンクラッシュミドルをガードされたときに使うのが重要。こうすれば、ボーンクラッシュミドルガード後の肘、ヒザ、投げといった反撃に勝てるので、重量級を相手にした場合には非常に有効な連係になる。

カットアッパーがヒットした後は、投げを狙うのが基本。カットアッパーがヒットしたにも関わらず暴れてくる相手には、しゃがみⓅなどで対応しよう。ボーンクラッシュミドル以外にも、クラッシュジョー（立ち途中Ⓟ）ガード後など、ガードされて若干不利という状況で使うと有効なので、いろいろ試してほしい。

ボーンクラッシュミドルをガードさせて出すのが基本。ヒットしたときは別の打撃を出す。

カットアッパーを出しておけば、肘系、ヒザ、投げなど、打ち勝てる技が非常に多くなる。

カットアッパーがヒットするときは、相手が技を出している。つまり、カウンターが多い。

その後は投げが非常に有効。素早く入力できるように、練習しておこう。

最速中段は？

中段攻撃のクラッシュジョーは肘系の技よりも発生が早いので、使える状況は非常に多い。しゃがみⓅから出しても、しゃがみⓅがヒットしていれば相手に割り込まれないのが強み。足位置が八の字の状態だとスカるが、相手が技を出していればヒットするので、気にせず使いたい。それ以外にしゃがみⓀヒット後などにも狙っていくといいだろう。こちらの連係は割り込まれやすいが、避けを交ぜれば効果的だ。

この技は、⇦⇦入力を使えば、立ち状態からも出すことができる。この立ちクラッシュジョーを使った連係で有効なのが、ヘビーフックコンボ（Ⓟ+ⓀⓅ）→立ちクラッシュジョーだ。この連係は、ヘビーフックコンボをガードされても、反撃のしゃがみⓅに勝てるのが強み。最速でクラッシュジョーを出すのが難しいが、練習して実戦投入しよう。

ヘビーフックコンボは、ヒットでもガードでもいいので、気にせず出そう。

その後の立ちクラッシュジョーは、⇦⇦ニュートラルⓅと入力すれば出せるぞ。

VF事典
背向けARMの補足：レバーを相手方向に入れると振り返ってしまうため、自分から相手に近付くことはできない。体力がリードされている時はあまり意味が無いので控えよう。
ベネッサ補足：クラッシュジョーがカウンターヒット後の確定コンボはボーンクラッシュミドルのみだが、相手の回復次第では ⓅⓀⓀやⓅ+ⓀⓅ→ Ⓟなども入るので狙ってみよう。

Enhanced Struggle Tactics

と、リオン風に始まってみた（しかもシケギャグ）当コーナー、バーチャマニア（＆ちょっとだけバス釣りマニア）をつなぐ心の架け橋『バチャっ子インフィニティ』。あ〜あ、俺も仕事が無ければビートラまで大会見にいったのに……。

今月の1枚

力一杯出していますね。「かとけん」を。次は「しむけん」もお願いします。何だかよく分かってませんが。

（中国 レイ・フェイさん）

プレBT杯開催！ ビートライブが燃えた!!

去る10月21日（日）、前号でも紹介したプレBT杯が、満を持して町田・ビートライブにて行なわれた！

ＶＦＲ最初のカップ戦＆５on５ということもあり、当初予定していた24チームをはるかに上回る39チームが集結。注目度の高さがうかがえた。試合の方は、予想通りともいうべき『ＶＦ２』『ＶＦ３』時代の実力者を擁するチームが、この『ＶＦ４』でも強さを発揮。クジ運の妙（？）も手伝い、予選で番狂わせは起こらず、順当なチームが勝ち上がった。

迎えた決勝トーナメントでは、実力が拮抗していることを証明するかのごとく、ほとんどの試合が息詰まる接戦！ ちび太vsセガール、若人vs栗田など、大将戦までもつれた試合は、実に「6」を数えた。強豪同士の激しいシノギ合いにギャラリー達も声援（ヤジ？）で応え、さながらその雰囲気はかつてのアテナ杯を彷彿とさせた。

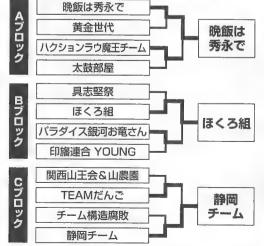
結局、この長くキビしいバトルを制し、見事頂点に登り詰めたのは『ほくろ組』。若人＆アストロの二枚看板と、ちゃっきー＆ガンマレイ（鉄男）のベテラン組の実力は本物でした。

発売から3カ月足らずで、早くも「極まった試合」を感じさせてくれた。ジャンキーの消費速度恐るべし!?

プレBT杯　出場チーム・選手一覧

エントリーNo.	チーム名：選手名（キャラ名）
1	ミラクル・ヒゲパワー s．小名浜ラウ（LA）／ヒゲラウ（LA）／さとぷー（LI）／じゃいあん（JE）／留年（VA）
2	パラダイス銀河お竜さん：エビ（AK）／鉄雄（AK）／ばばあ（KA）／ばばあJ（JA）／拝人（JA）
3	阪神オマーン公国：ベアクラッシャー（PA）／新庄（AK）／津田沼AOI（AO）／1st Angel（AK）／W・N（JA）
4	晩飯は秀永で：ちび太（LI）／SHU（SH）／アニアキ（AK）／一徹（WO）／TER（LE）
5	チーム構造腐敗：ネオ・タワー（JA）／エージェント東（JA）／渋谷J（JA）／ドラゴンじじい（SH）／エド（LA）
6	具志堅祭：具志堅祭　栗田（VA）／具志堅祭　山のフドウ（KA）／具志堅祭　桐生ラウ（LA）／具志堅祭　Dr、キリコ（JA）／具志堅祭　准将ナガト（AK）
7	具志堅フェスティバル：具志堅祭　Mr.バーチャ（VA）／具志堅祭　テロリスト（AK）／具志堅祭　イーピン（SA）／具志堅祭　二等兵（JA）／具志堅祭 UTAMARU（LE）
8	ハクションラウ魔王チーム：東京メガネ（JA）／PKアキラ（AK）／ハクションラウ魔王（LA）／LICA（WO）／ジェロム・RE・伴内（JA）
9	関西山王会＆山農園：関西山王会　舐めろ（KA）／関西山王会　虎龍ラウ（LA）／関西山王会　格闘愛（AO）／関西山王会　空調（WO）／関西山農園　ミカン（JA）
10	クレイジーサン’s：はまち98％（JE）／TANA（LA）／怒り狂う太陽（JE）／元帥（AO）／SHO（VA）
11	魔神一家：魔神（JE）／区役所ラウ（LA）／ロン・チョンボ（WO）／機械児（JA）／黒使（JA）
12	Red　Wind：馬歩野郎（AK）／ジュオ（KA）／舎弟（AK）／野火（AK）／SMリオン（LI）
13	宇都宮連合：宇都宮ラウ（LA）／アニィ（SA）／ナベヨウ（JA）／影くん（AO）／鰻（AK）
14	骨折プリマドンナ美早（SA）／ポチョムキン（PA）／まさこさま（LA）／タカラノパイ（PA）／サマコ（LA）
15	木村屋育ち：キクソン（KA）／カシン（VA）／シビ（SH）／結城マニラ（LA）／タマル（AK）
16	印旛連合 YOUNG：毒ガス王子（AK）／南極一号（AK）／The ケニア（AK）／チンパンJ（JA）／磁流影（AK）
17	印旛連合　ADULT：四街道ラサ（PA）／サム（JA）／ホルスタイン（WO）／イエティ（SH）／ムショ暮らし（JA）
18	ヨガスモーカーズ1：聖吉（WO）／大黒茶（WO）／アキラめ〜る（AK）／A、猪フィー（WO）／JOE（SH）
19	ヨガスモーカーズ2：ハリー。（JE）／二級ラウ（LA）／アパッチのおたけび（AK）／たかも（LA）／アニキ（AK）
20	R27：サムライ（JA）／（株）イヌ商事（SH）／まきお（LA）／8ポリ（PA）／7・25（SA）
21	ほくろ組：ガンマ●レイ（LE）／若・人（SA）／アス・トロ（WO）／ち・（JA）／Y・君（VA）
22	マッチョ軍団：マッチョウルフ（WO）／自民党（VA）／ジェイ（JA）／チェキよ〜（AO）／まえちゃん（JA）
23	未定：宇都宮☆ジャッキー（JA）／九ラー（LA）／明大前ウルフィ〜（WO）／ピンポーラウ（LA）／ジョウ（LE）
24	輝きをもう一度：茅ヶ崎ジャッキー（JA）／MK2（LI）／弥七（LE）／うっかり八衛兵（LA）／とりこぼし（JE）
25	太鼓部屋：大須晶（AK）／養老影（KA）／ブルンブルン丸（WO）／組長（WO）／いちろうた（KA）
26	TEAMだんご：K−2（WO）／小山ジャッキー（JA）／インチキアキラ（AK）／つのQ（LA）／きびだんご（KA）
27	ハレルヤ：闇よだれ（JA）／イキ顔（JE）／ロケットマン（JA）／モルジブ（LA）／猛（AK）
28	岩プロ道場・二軍：クワシン（KA）／奥作（LA）／響（AO）／川カゲ（KA）／なんとなくウルフ（WO）
29	静岡チーム（仮）：ゴロー2000才（PA）／アラシ（JA）／ムッキー晶（AK）／ゾンビ（LA）／くりっさ（VA）
30	阿佐ヶ谷チーム（仮）：すけるとん（KA）／青パイ（PA）／飲みすぎ男（SH）／ウッキー（KA）／タイセー（SA）
31	セガールチーム（仮）：セガール（WO）／マスク・ド・ヒジテツ（JA）／ザ・ゲリラ（AO）／マッスルサラ（SA）／黒王号（KA）
32	横浜純粋血統：へるる（LE）／蒼天アキラ（AK）／ゼットン（株）（JE）／横濱ラウ（LA）／名も無きアキラ（AK）
33	ハンマーヘッズ：ZAP（JE）／タケオ（JE）／kabuki（JE）／一休（JE）／ハイキック（JE）

※表内のキャラ名には以下の略称を使用。アキラ→AK、ジャッキーJA、サラ→SA、ラウ→LA、パイ→PA、ウルフ→WO、ジェフリー→JE、シュン→SH、リオン→LI、アオイ→AO、レイ・フェイ→LE、ベネッサ→VA。No.32、33は予備予選通過チーム。

決勝トーナメント表

激戦を制したのは「ほくろ組」。若・人さん（覇王）白目むいてますけど大丈夫ですか？

決勝リーグ組み合わせ表

	A	B	C	
晩飯は秀永で		× 4-5	○ 5-4	準優勝
ほくろ組	○ 5-4		○ 5-2	優勝
静岡チーム	× 4-5	× 2-5		第3位

EVENT

東日本エリアの猛者が続々登場!! 『極道場』エキシビションマッチも北海道にて開催!!

このほど、セガの東日本エリアで行なわれている「極道場」対抗戦の、北海道エリア代表者が決定したぞ！ その強者とは……、

優勝チーム名「セガ東日本公認ススキノ道場師範代※」

※今大会優勝で正式に襲名指名中（道場主談）

- **ススキノラウ**（ジャッキー、写真左上）
- **ススキノマキラ**（ジェフリー、写真左下）

準優勝チーム名「初新者ファイヤーズ」

- **かりのパイ**（パイ、写真右下）
- **素人**（カゲ、写真右下）

だ！ 特にススキノラウは、数々の大会で優秀な成績を収め、以前東京に武者修行にもきたかなりの猛者と聞く。注目のプレイヤーだぞ！

彼らが北海道エリアを代表する強者たちだ!! 乱入しとけ!?

次は12／15〜16日に北海道エリアにてエキシビションマッチがとり行われる予定だ。

エキシビションマッチでは、今回優勝したメンバーのほか、東日本エリア各地の有志が自らその闘いぶりを見せようと北海道に集結!!

さらに、当日はちび太極道場師範（本人承諾済）が、北海道はクラブセガススキノ店に来店するぞ！ 翌週には東北でもバチャっ子に対して東京での闘い方を広めようと、ちび太師範は岩手県、山形県の店舗にお越し下さるとのこと。今、東日本エリアがアツイ!! 皆も、これから始まる全国大会で注目プレイヤーとなるべく研究・実戦を繰り返すべし！

イベントスケジュール

日程	内容	場所	連絡先
12月15日	極道場エキシビション戦	北海道 クラブセガススキノ	TEL.011-532-9055
16日	ちび太師範、北海道のセガ店舗を縦断か？〜〜〜		
22日		ハイテクセガ盛岡	TEL.019-623-2562
23日		セガワールド北山形	TEL.023-681-8699

問い合わせ先

開始時間などについては、下記のURLもしくは、電話にて確認されたし

http://sega.jp/segaeast/

ア・ル・カ・デ懺悔室

前号当コーナーにおきまして、私イタキョーとしてあるまじき間違いを犯してしまいました……。「VF4」参加店舗の案内にて「アミパラTOYO」様の連絡先を間違えてしまいました。正しくは……

0822-249-8026

となります。

読者の皆様並びに関係者の皆様には多大なる御迷惑をおかけしてしまい、ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。

これに愛想を尽かさず、変わらぬご愛顧をお願いします。

バーチャQ&A あなたの疑問に答えます

A 前号の「バーチャQ&A」にて、説明不備がありましたので、改めて補足させて頂きます。

「技同士が全く同時にかち合った場合、ダメージの大きい方が勝つ」というバーチャ界の法則について書きましたが、例外として「全く同じ威力の技が同時に当たった場合、お互いの体力が関係すること」がある」というものがあります。体力差は極端に大きい場合のみですが、この状態で相打ちの状況を作ると、体力が少ない方が勝ちます。知らなかったの俺だけ？

みんなのオリジナル攻略

ジャッキーの強力連係を見付けました。スライドシャッフルから出す中段のキックを攻撃判定が出てからキャンセルし、ヒザで浮かせてコンボナックルスピンキック。足位置は平行で、中量級までならほぼ入ります。なかなかお手軽で、ダメージは約6割ぐらいです。名付けて「ぷすッ膝コック」です。

●リングネーム　パクサん（外道組）

このネタへのコメントを、たまたま近くを通りかかったジャッキー担当のちゃっきーに求めたところ……、

「え、普通に使うよコレ」

という答えがシレっと返ってきました。ということは、実戦でかなり使えるといえましょう。担当的には、コンボ名が割といい感じ。ジワリときた。

熟語辞典

一寸の虫にも五分の魂

【いっすんのむしにもごぶのたましい】

ウルフはレスラーとしては小柄だが、KS投げ抜け後は投げ間合い内で五分だから熱いZE〜熱くて死ぬZE〜、という意味。

もっとかまって下さい!!

募集要項

当「バチャっ子 インフィニティ」では、バーチャマニアなあなたのご意見、要望、質問などを募集しております。韓国ステップのように、小刻みに、そして情熱的にご参加下さい。

●みんなのオリジナル攻略

あなたの考えた、強力(面白)コンボや連係を送って下さい。名前付きもアリ。っていうか、むしろ名前で笑わせるくらいの勢いがほしいです。

●バーチャQ&A

マニアックな質問や、友達には恥ずかしくて聞けない質問に、アルカディア担当ライターが答えます。気軽に質問を送ってみて下さい。

●その他いろいろ

面白い、これはイケてる、と担当者をうならせるような投稿もイロイロ募集しています。どしどし送って下さい。

送り先

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ係」
E-Mail：vf4@arcadiamagazine.com

『VF3』で鷹嵐を使っており、栗田を前に緊張気味のイタキョー（過去に毎月5万円分NBAカードを買っていた過去アリ。以下イタ）：「どーすか？ 最近」

プレBT杯出場のため上京したところを拉致監禁された、『VF3』バトル甲子園の覇者で鷹嵐業界有名人の栗田（以下栗）：「いや〜、ジョーダン復帰したねぇ〜」

イタ「これでNBAも盛り上がってくれるといいけどね」

栗「さすがにまだ（11月上旬現在）往年の動きは取り戻してないみたいらしいね」

イタ「昔の動きがハメっぽ過ぎたという話も」

栗「ボール持ったら確定やったからね」

イタ「ボキのジェフリーがスキンヘッドなのも、実はMJ（ジョーダン）を意識しているんですYO！」

栗「ウソつけっっっ!!」

（ライトニングエルボーヒット）

イタ「マッ、髷龍!!」

鉄拳4 ultimate synthesis 絶賛発売中!!

ARCADIA EXTRA Vol.6
鉄拳4
—ultimate synthesis—
テッケン フォー アルティメット シンセシス
定価1,380円＋税

ハメコ。'S インプレッション

横移動の強さが徐々に明らかになってきた『鉄拳4』。今後の対戦では中間距離での横移動を使ったスカし待ちが猛威を振るうだろう。また、攻めているときほど相手の横移動が脅威となるため、通常の連係にも横移動に強い技を選択肢の一つとして使う必要性が出てくるはずだ。

以上のことに加えて、壁際に追い込んでからの一方的な攻めが『鉄拳4』の醍醐味。「壁方向に相手を避けさせて追い詰める」といった高度な戦法も必要になってくるはず。そのためにもステージの構造を把握し、各キャラの横移動に強い技を覚えて対戦に臨みたいところだ。

さらなる強さを求め、精進せよ!

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

今月号では、仁と平八の隠し技を大公開&最近その性能の良さが注目されている「横移動」を徹底検証。対戦攻略はクマ&パンダ、平八をお届けする。そして、いよいよ対キャラ攻略もスタート。特濃攻略第1弾は対スティーブ戦だ！

今回の『鉄拳』は横移動が強い！

横移動

Text：ハメコ。

横移動自体の性能もさることながら、レバーを入れ続けることによって移行する「横移動歩き」はスキが全くない。技ごとに避けられる横移動方向を覚えるだけでも、対戦での強さに直結するハズだ。

基本的な性質

横移動のコマンドは⇧or⇩。コマンド入力後1フレーム以内にレバーをニュートラルに戻すことにより、前作までにもあった「横移動（ステップ）」となる。ここからは、各キャラの持つ横移動からの固有技を出すことが可能だ。

本作では横移動する方向にレバーを入れ続けると、「横移動歩き」に移行する。横移動歩き中は常に横方向へ移動し続けているため、相手の出す技によっては簡単に避けることが可能だ。また、横移動歩きはいつでもすべての動作でキャンセルすることができる。よって、避けることができない技を出された場合でも判断さえ間に合えばガードすることが可能となっている。

この横移動歩きは入力関係である影響を及ぼす。コマンド上⇧や⇩を最初に入力しなければならないもの……特に風神ステップ、スウェーなどは、入力時に若干手前方向に動かされるのだ。この影響で風神拳が2P側ではクリーンヒットしにくい現象が起こる。

例外キャラ　クリスティ

横移動歩きに関して、例外的なキャラが1人だけいる。それは、クリスティ。横移動歩き自体は存在するのだが、移動する距離が他のキャラに比べて格段に短く、ほとんど機能しない。今後は苦戦する予感が……。

レバーを入れ続けても、あまり横方向に動かない。対ニーナ戦など苦戦は必至だ。

安定した連係を減らそう

最も重要な横移動ポイントは、相手とのフレーム優劣が五分〜6フレーム不利な場合。相手が最速で技を連係させてきても、横移動に強い技でない限りまず避けることができる。特に「リードジャブをガードさせて左アッパー」といった安易な固め連係に効果を発揮するぞ。結果、横移動による連係回避に対して相手側は横移動に強い技を出さなければならないため、（フレーム優劣と出される技にもよるが）こちらも横移動に強い技に対して割り込む、といった選択肢が増えることとなる。

リードジャブ→左アッパーのような「固め」を目的とした連係は、多用されがち。

しかし、しっかりと避けてから反撃可能！　本作は横移動による割り込みが重要。

避けてからが重要！

もちろん、ただ避けるだけでは意味がない。技を空振りさせればその動作すべてがスキとなるので、反撃を入れていくことが重要。特にガードさせて有利になるような固め技に対して反撃を入れれば、その技を抑制し、有利に立ち回ることができるはず。避けてからの反撃技は、相手の側面からヒットすることを頭に入れた上で選んでいこう。

また、相手の連係技の初段を避けたことが確認できれば、ほとんどの場合続く技にカウンターを取ることが可能。そのため、間に合うならばカウンターを取ることで恩恵を受ける技（ブライアンのレバー前入れライジングコンビネーションや、ニーナのクロスストレート〜スパイダーニーなど）で反撃したいところだ。

ただし、つなぎの早い連係技の場合、こちらの反撃技に続く技で逆にカウンターを取られる危険性がある。しっかり避け切ってから反撃するなど状況判断能力が問われるぞ。

ガトリングコンビネーションなどの連係技は、初段を避けたことを確認して……

続く技のところでカウンターを取る。カウンターでヒットさせたい技で、だ。

ゲー事典 横移動の入力開始から5フレームの間にボタンを押すと、横移動をキャンセルしてコマンドが「⇩or⇧＋ボタン」で構成される技を出せる（ポールでいえば瓦割りなど）。このテクニックは、しゃがみ状態から方向コマンドの技を出すのに役立つ。しゃがみ状態から☆➡と入力すれば手前へ横移動でき、この横移動をキャンセルして瓦割りなどを出していけるのだ。

左？ 右？ それとも無理？

各キャラの主要技がどちらの横移動に強いか、または弱いかを覚えることで、相手のその技を使った連係に横移動で対処できる場合がある。これに関して、下の表にまとめてみた。ただし、この表はあくまでも目安。実際には距離やキャラの横移動性能の関係で変わってくることがあるので、注意してほしい。

表中の「両方向に強い技」には主に、発生が早いため技の発生とほぼ同時に横移動しなければ避けられないもの(横移動の最初の約20フレーム間は横方向への移動距離が短いため)、もともとその方向に攻撃判定があるもの、攻撃途中にホーミング性能が存在するもの(基本的には技の発生と同時に相手の位置を捕捉するが、これは動作中も相手を捕捉し続ける)の3タイプがある。もし使用キャラの持つ「両方向に強い技」がそれほど強力でないとしても、万能な横移動をつぶして、牽制していくことが重要だ。

ニーナはアイボリーカッターを活かすために、相手の右横移動を抑制したい。

そこで横移動に強いレイハンズを使っていく。ここから攻めたいところだ。

主要技の横移動方向一覧表

キャラ名	左横移動には強いが、右横移動で避けられる技	右横移動には強いが、左横移動で避けられる技	両方向に強く、ほぼどちらにも避けられない技
スティーブ	アトミックブロー(−8)、シーイーグルフック(−8) イーグルクロウコンビネーション1発目(−7) ストンピング(−5)、クイックフック(−4) ドラゴニックハンマー(−5)	アッパーストレート1発目(−5) ターンパンチ ターンカッティングフック ライトアッパー(−9)、ガゼルパンチ(−9)	バリアントコンビネーション1発目(左−1)
マードック	ニースライサー(−4)、ボディーブロー(−8) クレイグホーン(−7)、立ちRK(−6) シットブレイクキック(−6)	パワーナックル(−7)、ヒールバズーカ(−7) ローリングバックナックル(−7) スイングアッパー(−10)	スウェイダブルハンマー トルネードチョップ
クリスティ	バイア1発目(−11) メイオシュタール(−5) ジレイタピンタ(−3) トロッカ・エ・アタカール(−6)	ベンリン(−5) コンビナソ・リシュボア1発目(−7) アカタール・ケイショ コンビナソ・フズィラール1発目(−7)	アグア、コンビナソ・サグレス1発目 トゥファオン、パラフーゾ 逆立ち〜ライトパンチ、逆立ち〜レフトパンチ マカコ・エンペ、バイシャ・トロッカ(右−2)
一八	心中突き(−7) 閃烈脚(−6)	六腑砕き(−7)、立ちRK(−7) 魔神烈衝拳1発目(−9)	魔神拳、忌怨拳 奈落払い(左−3)、腿砕き(左−3)
ポール	スイープキック(−7) 立ちRK(−6)	疾風(−9) 震月(−5)	落葉1発目、鉄山靠 クイックPDKコンボ、避け疾風 不知火(左−7)
シャオユウ	蒼空砲(−5) 虎尾脚(−7)	里合腿(−6)、烏龍盤打(−8) 前旋掃腿(−5)	掃腿背身撃1発目 扇蹴り(右−1、左−4)
ファラン	右アッパー(−8)、左半月蹴り(−7) カットロー(−3) フラミンゴレフトバックブロー(右−7、左−5) フラミンゴレフトヒールランス(−6)	右半月蹴り(−7)、右掛け蹴り(−7) サイドキック(−6)、ブラズマブレード(−14) ミドルバックブロー(−7)、セットアップ(−7) フラミンゴライトヒールランス(−8)	ボトルカット(左−1) フラミンゴレフトローキック クイックレフトキックコンボ ローリングライトキック
ロウ	ドラゴンストーム1発目(−7)、右アッパー(−8) 立ちRK(−5)、フェイントロー(−7) スライディング(−8)、チャージナックル(−4) ドラゴンキャノン(−13)	ドラゴンハンマー(−4) ドラゴンラッシュ1発目(−7)	特になし
吉光	バレリーナハイキック(−7) 忍法卍茨(−14)、靂払い(−8) スイープキック(−7) 忍法卍菊(−6) 華厳(−7)	左アッパー(−5)、卍裏拳・壱(−7) 飛空襲剣、斬哭剣(−16) 卍裏飛び蹴り(−13)、黄泉駆け(−9) 流雪(−9)、フロントキック(−5) 千覚颶車	旋風剣 PDKコンボ
キング	ブルータルサイクロン1発目(−7)、アローエルボー(−8) アッパーカット(−8)、サイドローキック(−7)	ローリングソバット(−11) サイドキック(−7)	シャドーラリアット(左−1)
仁	胴抜き(−7)、最速右回し突き(−5) 右回し突き(−6)、立ち上がり途中RP(−8) 踏み込み右下段回し蹴り(−3)、左内回し蹴り(−7)	左回し突き(−9) 左関節蹴り(−6)	右下段回し蹴り、縦蹴り 鬼首落とし 羅刹門1発目(右−1)
リー&ヴァイオレット	ヴァイオレットロー(−3) スキャンキック(−10)	ヴァイオレットレフトミドルキック(−7) ミストキック(−4)	ヴァイオレットスクリューライト、シルバーテイル シルバーウィップ(−2)、ヴァイオレットカッター(左−2) ヴァイオレットスクリューレフト(右−2)
ニーナ	双掌破(−11)、右アッパー(−8) ディバインキャノン(−13)、アイボリーカッター(−7)	鰓切り(−14)、レッグスウィープ(−7) シェイクショット(−7)	レイハンズ
レイ	立ちLK(−7)、跳弓脚(−17) 仰寝後掃蒸舞1発目(−9)、狼牙揺震撃1発目(−5) 蛇突連撃1発目(−8)、豹手(−7) 西虎爪(−11)、龍砲(−7)、龍牙(−7)	背身後掃燕舞1発目(−6) 酔連拳1発目(−11) 虎掃腿(−4)	後掃燕舞1発目 豹双爪
ブライアン	立ちLK(−7)、スネークエッジ(−7) ボディーアッパー(−14) レバー前入れ立ちRK(−7)	ニークラッシュ(−5) レッグスラッシュ(−7) ストマックニー(−7)	クイックローキック クイックレフトローキック マッハキック
ジュリア	斬撃(−10)	後掃腿(−4)	虎身肘(右−1)、疾歩掌拳(−2) 里合天腿、前掃腿(右−2)
クマ&パンダ	立ちRP(−4)、右アッパー(−7) ベアシザース(−7) 立ち上がり途中RP(−9)	ベアヘッドバット(−4)	バイオレンスクロー、ダブルベアクロウ1発目、 ベアクロウ、熊鬼神拳(左−3) ローキック(右−2)、ベアヘブンキャノン1発目(右−2)
平八	右アッパー(−8)	立ちRK(−7)、観音砕(−11) 雷神拳 青エフェクト(−15)	雷神拳 羅生門

※ポールを使って、密着状態でどのくらい不利の状態(カッコ内の数値)から避けられるかを計測。カッコ内の「右、左」は避ける側の横移動方向
※クリスティ、クマ&パンダには適用されない場合がある。また、距離によってもかなり違ってくるため、目安として見てほしい

ゲー事典 クリスティだけでなく、クマ&パンダも横移動性能がほかのキャラより低い。もちろん、ほかのキャラより体が厚いからである。そのため、表中の通りに技を避けることができないほか、仁の羅刹門・弐を避けることができなかったりと、かなり辛酸を舐めさせられるキャラだろう。体の厚さと言えばマードックも横移動性能が低そうだが、そんなことはないようだ

対戦攻略 Strike your Rival!!

クマ&パンダ Kuma & Panda

Text:C・LAN

『鉄拳4』では唯一になってしまった超重量級。遅さ、デカさ、足の短さにめげず、パンチ技のリーチを活かして狩りまくれ。

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
ベアヘブンキャノン(1発止め)	⇨●●	上	8	−2	+4	-	+9
クロスストレート	●●	上	10	±0	+7	-	+7
ショートアッパー	⇦●●	中	15	−11	ダウン	ダウン	ダウン
ベアスイング(●始動)	⬆⬆●●●●●●	中・中・中	17	−1	+10	+10	+10
アッパーラッシュ(●始動)	⇦●●●●●●●●	中・中・中・中	15	−8	+3	+3	+3
ベアナックル	●●	中	17	−15(注)	ダウン	ダウン	ダウン
ベアシザース	⇨●●	中	17	−17	ダウン	ダウン	ダウン
熊鬼神拳	⇨➡●●	中	19	−20	ダウン	ダウン	ダウン
ベアヘッドバット	⇦●●	中	14	+4	+6	+6	+6
ダブルベアクロウ(1発止め)	ハンティングスタイル中に●	下	12	+4	+6	+6	+6

★表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム=1/60秒)。項目はそれぞれ、発生=発生時間、ガード=ガードされたときの硬直差、ノーマル=ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ=しゃがみヒット時の硬直差、カウンター=カウンターヒット時の硬直差(+で有利、−で不利)。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。
注……ハンティングスタイルにシフトした場合は±0(ハンティングスタイルからの固有技が発生する最速フレームから逆算)

基本戦術

クマ&パンダ(以下クマ)の近距離戦における主力は、ベアヘブンキャノン1発止めやクロスストレートなど、リーチが長く発生の早い立ち技。ベアヘブンキャノン1発止めはガード後不利なので、先端を当てるように少し間合いを離して出すか、カウンター狙いの割り込みが主な用途。ストレート→エルボー→アッパー2発止め(●●●●)は常に連続ヒットし、ガード後も五分だが、ほぼ密着状態でないと空振りするので注意。

こうした技で相手を押さえ、投げやショートアッパーなどで細かくダメージを与えていこう。ベアヘブンキャノン以外では、ベアスイング、アッパーラッシュもカウンターで当てたい技。ヒット状況を見て途中止めしよう。カウンターを取れなかったときは、ベアスイング●●始動が3発止め、●●始動が2発止め、アッパーラッシュ●●始動は3発止めにすると技後の状況がいい。

ヒット後5フレーム有利となるローキック(⇩●●)も有効。ここから投げ技やバイオレンスアッパー(立ち上がり途中に●●)、ベアスイングへ連係しよう。ただし、これらは相手のシットジャブで割り込まれてしまう。その場合は立ち状態でスカしてショートアッパーで浮かせるか、下段さばき以外で割り込まれないジャブストレート(⇧●●)で。

中間距離ではリーチの長いベアシザース(⇨●●)や、熊鬼神拳(⇨➡●●)が主力技になる。特に前者は反撃技として高性能。両技とも硬直が大きいため乱発はできないが、相手の硬直や技の空振りを見逃さずにたたき込んでいくべし。

壁際の●●➡後は20フレーム近く有利になる(場合がある)。積極的に狙え。

起き攻め

起き攻め時はベアナックル、ベアヘッドバットでの追撃を基本に据え、動く相手には熊鬼神拳、寝たままの相手にはヒッププレスを狙おう。ただし、前者は相手の起き上がりが早いとガードされ、後者は間合いによっては少し下がってから出す必要がある。

ハンティングスタイルで近付くのもオツ。起き上がり中段蹴りをかわせ、起き上がり下段蹴りもハンティングスタイル→立ち構え(ハンティングスタイル中に⇧要素)でさばける。寝たままの相手にはベアタックル(ハンティングスタイル中に●●)で追撃を。

ベアシサースやベアハッグ(相手に接近して●●)後が起き攻めのチャンス。

新着コンボ

①は熊鬼神拳後にステップインが必要。高難度だがメガトンクローのみと同ダメージ。②は硬直が大きいため。密着バイオレンスアッパー後もダブルナックルで。

①熊鬼神拳(⇨⇨●●)→ジャンプトゥーキック(大ジャンプ上昇中に●●)→クロスストレート(●●)→ベアシザース(➡●●)
②ベアスイング(⬆⬆●●●●●●)1発目カウンターヒット→ダブルナックル(立ち上がり途中に●●●●)
③ポジションチェンジ正面押し壁ヒット(相手に接近して●●➡)→ベアフロントキック(●●)→メガトンクロー(⇦⇧⇩⬆●●)

ワンポイントクラッシュ VS. クマ&パンダ

クマは技の発生が遅く、横移動性能も低い。カウンターのベアヘブンキャノンだけは十分警戒しつつ、小刻みな連係で押していこう。厚みのあるダウン状態への専用追撃も忘れずに。また、熊鬼神拳ガード後はリーチがある技なら反撃可能。ベアシザースも硬直が大きいのでしっかり反撃しよう。

熊鬼神拳はガード後間合いがかなり離れてしまうため、一見して反撃しにくいが

硬直差は20フレーム。リーチの長い技なら返せる。これでクマ萎縮、パンダふてくされ一択。

隠し技?:前号で紹介したクマの技表に掲載されていない技が存在する。それはただの"前転"。コマンドは"しゃがみ前進中に●●"で、そのまま1回転して前方に転がっていく。このとき●を押せば起き上がり中段蹴り、●を押せば起き上がり下段蹴りを前転後に繰り出せる。気付いている方も多いとは思うが、一応公式技表には載っていないということで……。

対キャラ特濃攻略 第1弾!!

VS. スティーブ・フォックス Steve Fox

上・中段攻撃が多い半面、下段攻撃が乏しいスティーブには、基本的に立ちガードでOK。また、対スティーブ戦はリスクよりもリターン重視。ダッキングやウェービングを読んだら、浮かせ技をたたき込もう！

Text 垂れ乳農場

スティーブを知る

対戦していて非常に厄介なキャラクター、スティーブ・フォックス。今回は、このキャラの技の特性とその対処法について検証してみたぞ。

まず、全体的にスティーブの技には、ガードされるとやや不利、ヒットさせればやや有利といったものが多いのが特徴。よって、何らかの技をガードしたからといって、何も考えずに反撃をするのは危険。上段攻撃をかわすウェービングやダッキングなどの特殊動作や、後退しながら構えに移るフリッカー構えで、こちらの攻撃をかわされてしまう恐れがあるからだ。スティーブ側の連係に対して確実に勝つ選択肢が存在しないため、多少のリスクを背負ってでも、読み勝ったときのリターンが大きい行動を取っていった方が得策といえよう。

次に、こちらの攻撃をウェービングでかわされてしまったときについて。このとき気を配りたいのは、よろけの回復。左右ウェービングから繰り出されるバリアントコンビネーション1発止め(●●)やアトミックブロー(⇨●●)をカウンターでくらうとよろけ状態になるが、どちらもレバーを⇧に入れることで回復できる。回復後はレバー⇦で追撃を防ぐことが可能だ。

パンチ攻撃専用の返し技であるパリング～レフトアッパー(●成功時に●)にも注意が必要。立ち合いにおいてスティーブの出す技には確定反撃がほとんど無いため、パンチ技による安易な反撃は、格好の的になってしまう。ガードしても距離が離れてしまうソニックファング(⇧●●)や、シーホークアッパー(ダッキング中に●)後を筆頭に、対戦中は常に警戒しておいた方がいいだろう。ただ、この技には蹴り技で対処するのが無難ではあるのだが、実はこのパリングを読んだときが、一番ダメージを与えられるポイントでもある。空振りさせてしまえば、スティーブは無防備状態なので、浮かせ技を当てるなりして、最大ダメージをたたき込みたい。

そのほか、対スティーブ戦において頭に入れておくべきポイントは下のカコミにまとめてみた。参考にしてほしい。

相手のクセを読んで、さばきや返し技でスティーブの攻撃を取ってしまおう。

何らかの技を[illegible]した後は横移動歩きが基本。スカったら即座に反撃しよう。

CRASH 1 ワンツースリー(～フリッカー構え)

スティーブの技の中で最も使用頻度の高いものの一つである、ワンツースリー(●●●)。この技は上→上→上のコンビネーションとなっているのだが、1～3発目までしゃがんでかわしても、フリッカー構え(●●●+⇦)に移行された場合、下段攻撃以外は反撃として決まらないので非常に厄介。また、ワンツースリーガード時はスティーブ側が1フレーム不利な状態だが、その後の連係をつぶそうとシットジャブを打っても、ウェービング・ライト(●●●●)に派生された場合は空振ってしまう。

対戦中にワンツースリーを先読みした場合には、シャオユウの上歩掌拳(⇧●)やポールの裏疾風(⇩⇘⇨●)など、上段攻撃を潜る性質を持つ技で対処していくのが基本。とっさにしゃがんでかわしたときには、フリッカー構えに移行されても大丈夫なように、下段攻撃や投げで対応しよう。ただし、このときブリティッシュエッジコンボ1(●●●●●)に派生されると4発目をくらって浮かされてしまう危険性があるので注意したい。

そのほか、ワンツースリーからダッキングに派生させるのを先読みして、中段の浮かせ技を置いておくこともときには必要。また、ワンツースリーの3発目は横方向に判定が強い。横移動で避けた後は3発目にカウンターを取る形で技を繰り出そう。

立ち上がり途中攻撃は、出掛かりに上段攻撃をかわす性能があるので、3発目にカウンターを取る形で出せば、たとえフリッカー構えに移行されてもヒットさせることが可能。

CRASH 2 左アッパー始動のコンビネーション

左アッパー始動のコンビネーションに対しては、"アッパーストレート(⇧●●)1発目ガード時には2発目が強制ガードとなるため、その後こちらが何をしても2発目をもらうことはない"ということがカギ。初段をガードした後に発生9フレーム以内の打撃で割り込もうとすることが重要となる(詳しくはゲー事典を参照)。ただし、スティーブ側はアッパーストレート2発目をキャンセルして各種特殊動作に派生できるため、確実に決まる割り込みとなるとシットジャブだけになってしまうのが残念。

フェイントレフトフックコンビネーション(⇧●●●)の2発目は、ガードしてしまうと横を向いてしまい、ガード入力をしてもフリッカージャブをくらってしまう。ガードしてしまった後は⇩でしゃがもう。また、中段派生のバーティカルエッジコンボ(⇧●●●)2発目正面ヒット時のよろけは、レバー⇧で回復することができる。必ず体得しておこう。

また、例外的にスティーブの左アッパーは、パリングを始めとする返し技やさばきで取ることができないので注意。ただ、左アッパーガード後の選択肢としては、マードックのキャッチ(⇦●or⇦●)や、スティーブのパリング、仁の受け流し(⇦●)も有効。リスクよりもリターンの方が大きいので、狙う価値は十分にあるといえる。

ジュリアなら、左アッパーガード後は連拳大纏崩捶(●●●)一択。2発目キャンセルからダッキングやウェービング・ライトに移行されても、連拳大纏崩捶の2発目がヒットする。

左アッパー始動のコンビネーションへの割り込み補足：バーティカルエッジコンボには発生17フレーム、フェイントワンツーコンビネーションには発生14フレーム、フェイントレフトフックコンビネーションには発生9フレームまでの技で、2発目に対して割り込むことが可能となっている。ただし、1発目をガードしていることが条件だ。

対スティーブ　確定反撃技リスト

②の反撃技は、2回転ターンカッティングフックガードの反撃技にも当てはまる。また、④の反撃技はブリティッシュエッジコンボ2の4発目に代表されるカッティングフックへの連係技ガード後にも当てはまる。

①②③④

対象技／キャラ名	①2回転ターンパンチ(近距離ガード)（ガード後12フレーム有利）	②イーグルクロウ2発目（ガード後13フレーム有利）	③ドラゴニックハンマー（ガード後11フレーム有利）	④カッティングフック（ガード後15フレーム有利）
仁	逆突き～上段後ろ回し蹴り	逆突き～上段後ろ回し蹴り	立ち上がり途中RK	立ち上がり途中RP
リー	レバー前入れヴァイオレットナックルコンボ2発止め	レバー前入れワンツーミドル(3発目ジャスト)	インフィニティーキックコンボ2発止めorワンツーミドル(3発目ジャスト)	シルバーニー
ニーナ	前入れRK	アッパーストレート	立ち上がり途中RK	立ち上がり途中RP
レイ	狼牙揺震撃2発止め	狼牙揺震撃3発止め	立ち上がり途中LK	ライジングトゥーキック
ブライアン	スナイパーソバットコンボ2発止め	スナイパーソバットコンボ2発止め	立ち上がり途中RK	リフトアッパー
ジュリア	レバー前入れRP～背面取り	立ちRK	立ち上がり途中RK	ライジングトゥーキック
クマ&パンダ	レバー前入れRP	フロントキック	立ち上がり途中RK	立ち上がり途中RPorライジングトゥーキック
平八	鬼哭連拳	無双連拳	踵落とし	踵落としor無双連拳(激ムズ)
スティーブ	レバー前入れワンツーパンチ	アッパーストレート	イーグルクロウ	イーグルクロウ
マードック	レバー前入れジャブ～ボディーブロー	立ちRK	しゃがみRP	エルボースティング
クリスティ	レバー前入れワンツーパンチ	ワンツーパンチ	しゃがみRP	ジレイタピンタ
一八	レバー前入れ鬼哭連拳	レバー前入れ鬼哭連拳	踵落とし	踵落とし
ポール	鉄山靠	鉄山靠	立ち上がり途中RK	霞月orライジングトゥーキック
シャオユウ	フロントキック	レバー前入れ雀連砲	蒼空砲	蒼空砲
ファラン	フロントキック	右半月蹴り	踵落とし	踵落とし
ロウ	ドラゴンナックルコンボ2発止め	レバー前入れスピンキックコンボ2発止め	立ち上がり途中RK	ライジングトゥーキック
吉光	10連コンボ2発止め()	10連コンボ2発止め()	吹雪	隼
キング	レバー前入れ掌底()	レバー前入れ掌底()	立ち上がり途中RK	ライジングトゥーキック

CRASH 4 ターンパンチ & ターンカッティングフック

ターン1回転後の攻撃に対しては、双方ガードしても確定反撃がない。ターンパンチに対しては、キャラによってはガードするよりもさばきや返し技で対処した方がいいぞ。また、この技は判定が下方向に強いため、シャオユウの鳳凰の構えや、クリスティの座り、クマのハンティングスタイルなどでは避けることができないことに注意。

ターンカッティングフックの方も、できることならガードするより、下段さばきしてから確定反撃を入れていきたいところ。また、この技をくらった場合も、むやみに暴れたり、ガードに専念するのではなく、右方向に横移動歩きするか、しゃがむかで逆に二択を仕掛けよう。スティーブが左アッパー始動のコンビネーションやソニックファングにつなげてきた場合は、右横移動でかわして反撃を決め、横移動をつぶされてしまうワンツースリーなどの発生の早い上段攻撃を出してきた場合は、しゃがんでかわしてから反撃を決める……といった具合だ。

中間距離では、クイックターンからの二択を回避するために横移動歩きしておくのがオススメ。そうすればフリッカー構えからの技にも対処できるので、かなり効果的だ。ちなみに、ターン2回転後の攻撃には双方とも多少スキがある。近距離ガード時は、上の反撃表に従って反撃してほしい。

壁際ではターンパンチに細心の注意を払おう。ヒット時には壁やられ(強)になり、その後パラベリウムコンビネーションで体力を4割も奪われてしまう可能性があるぞ。

CRASH 3 各種特殊動作の弱点

前後左右に体勢を低くするダッキングやスウェーといった特殊動作は、上段攻撃をかわせる半面、こちらの中・下段攻撃には基本的に無防備な状態。また、固有技からダッキングやスウェーに派生させた場合、普段よりも硬直が大きいので、一点読みでこちらが行動すれば、浮かせ技を容易に当てることが可能だ。このとき、ライジングトゥーキック()を持っているキャラであれば、この技がオススメ。ガードされた場合は12フレーム不利になるものの、ワンツー程度でしか反撃されないため、リスクが小さく、最適。

デンプシーロールに関しては、動作中に上段攻撃をかわされる上、中段攻撃もガードされてしまうことに注意。この技をつぶすときは、スキの小さい中段攻撃か、下段攻撃を使おう。また、スティーブ側はデンプシーロール中に左右パンチを永遠に繰り出すことができるが、1、2発ガードすると3発目が空振りすることが多いのでそこに反撃しよう。

中間距離でフリッカー構えに移行された場合も注意。フリッカー構え中はでフリッカー構えキャンセル兼しゃがみガード可能なため、スティーブ側は上・中・下段すべての攻撃をガードできる。その上、クイックターン()や各種特殊動作にも移行できるため、迂闊に攻撃するのは危険なのだ。

フリッカー構えに対しては左横移動歩き。フリッカージャブ(フリッカー構え中に)は空振りしても技後に再度フリッカー構えへ移行可能なので、リスクの小さい技で反撃を。

対スティーブ戦もうワンポイント： スティーブの投げは、ポジションチェンジを除けば、抜けコマンドがとのものしかない。その上、抜けの投げは投げの途中にもしくはで再度抜けられるポイントが存在するため、実はかなり弱い。対戦中スティーブに投げられたら、とりあえずを押し、抜けられなかったらとを交互に連打するのが賢い対処法だぞ。

最強キャラ筆頭(?)の仁対策!

巷では「真・羅刹」と呼ばれている、初段ノーマルヒットから体力約半分を持っていく極悪な技「羅刹門・改(早)」。その回避手段などを紹介しよう。

Text：ハメコ。

羅刹門系への対策

まず、誰もが苦しめられていると思われる真・羅刹(⇨⇩●●⇦●●一定時間ホールド)の回避方法を紹介しよう。といっても、必ず回避できるのは左表にいるキャラのみ。他のキャラに関しては、羅刹門1発目ヒット時に自キャラの位置が仁の左側に軸ずれしているときのみ右横移動でガード不能の3発目を避けられることがある。また、どのキャラにもいえることだが、仁側が羅刹門・弐を出してきた場合は当然くらってしまう。この辺は読み合いといえよう。ただ、羅刹門・弐をガードできた場合は仁より9フレーム先に動けるので、キャラによってはダメージが少々寂しいかもしれないが、きっちり確定反撃を入れていきたい。

また、羅刹門2発目をガードして、ガードキャンセル横移動をした後に最速で動けば発生9フレームまでの技が確定する。ただし、リードジャブの発生が8フレームでも攻撃判定が高い位置にあるキャラ(ロウ、リーなど)は注意。横移動後にワンツーなどで反撃しようとすると、リードジャブを羅刹門・弐3発目で潜られ、浮かされてしまう可能性があるのだ。無駄なダメージを避けるためにも、シットジャブで安定するのも手だろう。

羅刹門・改(早)へ対抗する技

キャラ名	技名	備考
クリスティ	逆立ち(⇨●●)	※1
シャオユウ	左さばき(⇦●●)	
	鳳凰の構え(⇩●●)	
ファラン	エスケープキック(⇩●●)	※1
	レフトフラミンゴフェイント(⇨●●)	※2
吉光	吉光ブレード(●●)	
キング	フラッシングエルボー(⇩●●)	※1
	アローエルボー(⇦●●短くホールド)	※3
仁	飛び二段蹴り(⇩●●)	※1
リー	クイックシルバースティング(⇩●●)	※3
ニーナ	ボーンカッター(⇩●●)	※1
レイ	寝る(⇩●●)	※1
クマ&パンダ	その場座り(⇧●●or⇩●●or⇧●●)	※1

※1：3発目が空中ヒットし、浮かされることを回避。
※2：少しだけ右に軸がずれている必要あり。
※3：羅刹門・改(早)の有効ホールド時間前半で出された場合は回避できない。

直突き～逆突き系連係への対策

仁が多用してくる直突き～逆突き～内回し踵落とし(●●●●●●)。この技は1～2発目をガード後、右横移動で3発目の踵落としを避けることができるが、直突き～逆突き～上段後ろ回し蹴り(●●●●●●)に派生させてきた場合は、右横移動をつぶされてしまう。

しかし、実は上段後ろ回し蹴りに最速で連係させてきた場合ならば、攻撃判定の発生フレーム差を利用することにより、内回し踵落としは避け、上段後ろ回し蹴りはガードすることが可能。やり方は上段後ろ回し蹴りをガードするタイミングで右横移動。このとき、横移動のコマンドを⇧☆or⇩☆とするように。☆を挟まないと上段後ろ回し蹴りをオートガードしないのだ。

ただし、ディレイ上段後ろ回し蹴りには注意。発生が内回し踵落としよりも遅いので、こちらが横移動したところをつぶされてしまうのだ。両方の対処法も万能というわけではないことを覚えておこう。

直突き～逆突きからの連係は強力。ガードすると攻められてしまうので……

内回し踵落としを避けようコマンド入力次第では上段後ろ回し蹴りもガード可能

仁と平八に隠し技が存在した!!

仁の隠し技は、三戦立ち(⇦●●)入力後に●●をホールドしたまま⇩⇧⇦⇨(2P側では⇩⇧⇨⇦)を入力し、両手に気をまとった残心に移行することで出すことができる。このとき仁はチャージ状態なので、実際の攻撃力は下の数値より若干大きく(例：真空右回し突きの実質攻撃力=36)、相手の体力を削ることも可能。しかし、逆に仁はガードできない状態になっている。

平八の烈閃脚は、ヒット後に空中コンボを狙える"遅雷神拳(風神ステップコマンドの●部分を10～20フレーム入力)"から出せる。まず、雷神拳コマンド入力時に●●をホールド。このとき雷神拳がヒットしていることが、その後の跳び蹴り部分を出すための絶対条件だ。次に、雷神拳の着地際に⇩⇧と入力。そのまま⇧に入れっぱなしにして●●●●を入力すると出しやすい。

真空右回し突き
三戦立ち～残心後に⇨☆⇩●●●
上／30

真空踏み込み右下段回し蹴り
三戦立ち～残心後に⇨☆⇩●●●
下／22

烈閃脚(れっせんきゃく)
遅雷神拳(ボタンホールド)着時際に⇩⇧後⇧(or⇦)●●●●
中・中・上／27・20・12

真空六連撃
三戦立ち～残心後に●●●●●●●●⇨●●●●
上・上・中・上・中・中／7・12・25・10・30・17

真空八連撃
三戦立ち～残心後に●●●●●●●●●●●●●●●●
上・上・中・上・上・中・中・下／7・12・25・10・13・13・13・15

左表の見方

①
②
③／④

①：技名
②：コマンド
③：判定
④：攻撃力

ゲー事典 **隠し技補足：**仁の各種隠し技は、三戦立ち～残心のチャージ状態が終了してからしばらく時間が経過しても出すことが可能。平八の烈閃脚は、遅雷神拳ヒット後の着地際に素早く追加コマンドを入力しないと空中コンボとして成立しない(受け身を取られてしまう)ことに注意しよう。なお、上にある烈閃脚の攻撃力は空中コンボ補正による減算込みの数値である。

横移動で動きをけん制せよ！

ニーナ

連係のカギを握っているアイボリーカッター。この技をしっかり対処し、ニーナ側にプレッシャーを与えよう。

Text：MVP

アイボリーカッター その性能

巷で猛威を振るっているアイボリーカッターの連発。この技はヒット時13フレーム有利、ガード時1フレーム有利という優れ技。しかも相手をしゃがみ状態にするため、さらに行動の幅を狭めているのでたちが悪い。もちろん、リーチ、発生時間共に申し分ないので、近距離、中間距離を問わずに連発されることだろう。ではこれの対処は？

基本的にアイボリーカッターは横移動に非常に弱い。ホーミング性能が無いので、一度横移動で避けることができれば浮かせ技や背後投げ（横移動性能のいいキャラ）といった大技を狙えるのだ。これが攻略のカギになる。

アイボリーカッター後はしゃがみ状態になる。無理な割り込みは厳禁だ。

具体的な対処

アイボリーカッターをガードした場合、1フレーム不利の状況だが、ここでは右横移動を入力するのが非常に有効。もう一度アイボリーカッターが来た場合はしっかり避けられるので大技を狙え。これに対するニーナ側の技が貧弱だからである。右横移動に有効な技にはレイハンズが挙がるが、これはダメージ的に微々たるものだし、うまくガードすれば4フレーム有利になるので攻守を逆転できるぞ。

また、近距離でアイボリーカッターをガードした場合はシットジャブで潰れるのも強い。横移動には弱いが、距離が離れていない限り、ニーナお得意の直線的な攻撃のほとんどをつぶしていける。相手の動きによってはかなり安定した対処になるぞ。

結果的にアイボリーカッターへは横移動が強く、横移動やシットジャブに対するニーナ側の対処も横移動が最善に。両者ともに横移動が多くなれば、ここからは読み合いになる。

アイボリーカッターをガードできた場合は（ヒット時は直後に二択の洗礼を待つ）

右横移動が有効。相手がサルのようにもう一度使ってきたら、好き放題だ。

全体的な弱点は？

ニーナが最も苦手とするポイントは、下段での攻防。浮かせ技であるティハインキャノンがパンチ、キックのどちらをさばいた後でも確定しないので、威力の低い確定技しか持っていないのだ。よって、下段の連係技やシットジャブを多用しても怖くない。

また、下段攻撃に乏しいのもポイント。唯一の大技であるレッグスウィープは発生が遅く、反応でガードしやすい。立ちガード主体でいいぞ。

なお、ニールキックはガードするとニーナ側が大きく有利になるので厄介。だが、ヒット時はニーナ側が不利になることを覚えておこう。強気に迎撃を試みるのが得策。

ニールキックはなにげに厄介。ガードされるとニーナ側が圧倒的に有利となる。

奈落二択に反応できない人は必読!!

三島 平八

巷でハマっている人をよく見かける、瓦割りによる起き攻め。一見凶悪なこの連係も、対処法さえ知っていればあっさり抜け出すことが可能だ。

Text：ボスチキン

真・奈落払い対策

ガードしてもモーションが止まらず、一方的に連続した択一攻撃を迫られる特殊入力の奈落払い（通称・真・奈落払い）。一見してキツイ連係だが、実はこの択一攻撃を回避する手段が存在する。

まず、奈落払い1発目をくらったときは、中段の踵切りに派生されても⇩or⇧でガードできるので、しゃがみガードで様子見。雷神拳がきたら、ガードを切り替えよう。

ここで奈落払い2発目をガードできれば、ガードした瞬間から⇧or⇩へ2フレーム以上入れることで、硬直をキャンセルしてジャンプできる。左に有効な方向攻撃をまとめたので、参考にしてほしい。踵切りをつぶせる攻撃は、すべての派生をつぶすことが可能だ。また、有効な方向攻撃を持たないキャラも、ガード後に平八が再度奈落払いに派生していた場合は、下段さばきで対処できるぞ。

なお、ジャンプ後に技を出さないと、平八を跳び越える形となる。このとき、平八が奈落払いに派生していれば反撃できるが、踵切り1発目に派生していた場合は、平八の振り向きシットジャブがほぼ確定。また、雷神拳に派生していた場合も硬直差がほとんどなく、まず反撃できない。

真・奈落払いへの割り込み技

キャラ名	踵切りへの派生	奈落払いへの連係
スティーブ	なし	なし
マードック	ジャンプ同時	小ジャンプ
クリスティ	ウァスーナ	小ジャンプ
一八	ジャンプ同時	小ジャンプ
ポール	ジャンプ同時	小ジャンプ
シャオユウ	旋脚	弧月旋
ファラン	ハンティングホーク	ハンティングホーク
ロウ	ジャンプ同時	小ジャンプ
キング	ジャンプ同時	小ジャンプ
吉光	隼	隼
仁	鬼首落とし	鬼首落とし
リー	ジャンプ同時	小ジャンプ
ニーナ	カタパルトキック	カタパルトキック
レイ	ジャンプ同時	小ジャンプ
ブライアン	ジャンプ同時	フライングヒール
ジュリア	ジャンプ同時	ジャンプ同時
クマ&パンダ	ジャンプ同時	ジャンプ同時
平八	ジャンプ同時	裏旋空刃脚

瓦割り対策は立ち

平八の瓦割りはダウン攻撃として非常に優秀で、正しい対処法を知らないと、延々とくらい続けてしまう。壁際に追い詰められた後にこの技だけでK.O.され、苦い思いをした人も多いことだろう。

空中コンボ中やポジションチェンジ→閃光烈拳後などに瓦割りをくらった場合、地面にたたき付けられてしまうため、受け身を取ることができない。この状態には瓦割りが確定しており、無理に動こうとすると空中判定になったところを、再度たたき付けられてしまう。ただ、寝たままで瓦割りをくらえば、受け身を取って続く瓦割りを回避可能。ここは割り切って1発くらおう。なお、寝たままでくらっても、受け身を取らないと再度瓦割りが確定してしまうぞ。

また、瓦割りor右踵落としをカウンターでくらった後は、確定追い打ちの瓦割り後に横転受け身を取ることで続く瓦割りを回避できる。こちらも併せて覚えておこう。

無理に起き上がろうとすると、延々とくらい続ける瓦割り→瓦割り……の悪夢。

対処法を知っていれば、すんなり起き上がれる。1発は必要経費として諦めよう。

ゲー事典 **真・奈落払い対策の補足**：奈落払いからの派生技は、で硬直をキャンセルした後にorで避けられる。タイミングはシビアだが、反応とコマンド入力に自信のある人は挑戦してみよう。また、仁・ニーナ・レイなど、コマンドに方向を含む投げを持つキャラは、たとえ雷神拳に派生されても投げを決めることが可能。意外な割り込みなので、抜けられにくいぞ

目指せ！お散歩マスター！

前回に引き続き、残りの2ルートを紹介。イベントも大きく変化しているので、しっかりチェックしておこう。

Text：SHO

ルートB
ビル街から野原に行き、フライングディスクで遊ぼう！

要注意ハプニング：その1
スケボー少年をかわせ！

ルートBではふたつめのハプニングイベントとなるスケボー少年。ここは、左右どちらかに避ければイイというわけではなく、少年の動きによって、中央か左右に避けるかを判断しなければならない。素早い判断が必要となる難関だ。

スケボー少年の動きをよく見て、避ける方向を素早く判断しよう。

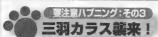
要注意ハプニング：その2
マッドブル登場！

ここら一帯の公園をナワバリにしてすみ着いているボス犬「マッドブル」が登場！　マッドブルは猛烈な勢いで突進し、体当たりをしてくるので、左右に避けなければならない。ただし、かなり引きつけてからでないと、回避することができないので注意しよう。合計3回、体当たりを回避することができればクリアだ。

この辺一帯をナワバリにしているボス犬、マッドブルが襲ってくる！

突進してくるマッドブルは、かなり引きつけてからダッシュも併用して手綱を左右どちらかに引こう！

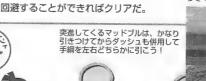
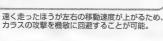
要注意ハプニング：その3
三羽カラス襲来！

ゴミあさりをしている三羽カラスが、いきなり襲ってくる。早く逃げなきゃ！

マッドブルを退けた後は、ゴミあさりをしている三羽カラスに遭遇。いきなり襲ってくるので、ダッシュしながら、カラスの攻撃をかわさなければならない。一定の距離を走るまで攻撃が続くので、速く走ればその分早く終わらせることが可能だ。

速く走ったほうが左右の移動速度が上がるため、カラスの攻撃を機敏に回避することが可能。

フライングディスクゲーム

地面に引かれた十字のラインをよく見て、ディスクの位置を把握しよう。一度きりのジャンプでキャッチできれば満点だ。

キャッチの成否が重要。ここに来た時点でゲージが満タンなら、3回ミスしても一応クリアはできる。

ルートBの最後にはフライングディスクゲームが待っている。ディスクをキャッチするにはタイミングよくジャンプしなくてはならないが、かなり難しい。地面に引かれた十字のラインは、ディスクの位置を示しているので、着地点を予測し、位置を合わせてジャンプしよう。

ゴール
広場到着

最後の難関：ルートBのフライングディスクはかなり難しいゲームのひとつ。3回成功させることが最大の目標だが、2回成功できればいいほうだろう。上記でも紹介したが、このディスクが飛んだ距離は関係ない。つまり、いくら遠くでキャッチしても得点には関係ないのだ。とにかく成功することが第一。距離の設定は短めに抑え、確実にキャッチしよう。

ルートC

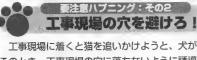
帰宅。広場で遊んで日が暮れてきたのでお家に帰ろう！

要注意ハプニング：その1
川に落ちた豆柴を救え！

ルートC中盤の山場が、豆柴救出イベント。マッドブルにはじき飛ばされて川に落ちた豆柴を救出するのだ。川に入ったらダッシュで泳ぎ、障害物をかわしながら豆柴にたどり着かなければならない。川に流されているため、素早い方向転換ができない。障害物を避けるときは、早めの判断が必要だ。

マッドブルが豆柴を河に落とした！なんて奴だ！　早く豆柴を救出しなければ！　ひたすら走って追い付こう！

泳いでいるときは流されているため、急な方向転換はできないので、早めに手綱を左右に入力しよう。

要注意ハプニング：その2
工事現場の穴を避けろ！

工事現場に着くと猫を追いかけようと、犬が走り出す。このとき、工事現場の穴に落ちないように誘導してあげる必要がある。左右に足場があるので、そこに上手く誘導してあげよう。慣れれば問題ないイベントだが、油断は禁物だ。

左右に敷かれた足場に誘導しないと落ちてしまうので注意しよう。

猫を見つけて走り出すペット。工事現場の穴に落ちないように誘導しよう。

要注意ハプニング：その3
マッドブルと最後の対決！

自宅が近くなってきた橋の上で、しつこく現れるマッドブル。今までと同じように、マッドブルの突進を十分に引き付けてから避けるイベントが発生する。3回以上回避した時点で木箱に突進して自爆するが、今度は攻撃目標を豆柴に変えて突進してくるので、ダッシュして豆柴を救出しよう。無事に豆柴を救出できれば自宅に戻ってルートCクリアとなる。

突進をかわすまでの距離が短いため、引き付けるのが難しくなっているこのイベント。ダッシュも併用すると少しだけ犬の横移動速度が速くなるので、回避しやすくなるぞ。

橋の上で待ち受けるマッドブル。かなりしつこいので、ここらで決着を付けよう！

他のイベント：ルートCは今までの総決算という感じで、さまざまなイベントが用意されている。最初から順番に紹介すると、女性とすれ違う、車を避ける、三羽カラス、豆柴救出、工事現場、マッドブルと対決、という感じだ。最初のほうのイベントは、さほど難しくはないはず。ルートCでは豆柴救出が最大の難関となるので、ガンバってダッシュしよう。

式神の城™

闘いは後半戦へ突入!

©アルファ・システム

いよいよ本番となるステージ4のクリア攻略に加えて、エリア・ボス戦における速攻パターンを解説! オールクリアは目前だ!!

Text：伊勢猫

上級使役者養成基礎講座 第二回

特殊攻撃活用法

今回は特殊攻撃を使ったエリアボスの速攻パターンを解説。ボム総数を考えて使用ポイントを決めていこう。

STAGE1～3　ボンバー使用ポイント

キャラクター名	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
玖珂 光太郎	○	×	×	○	○	△
結城 小夜	○	×	×	○	○	○
日向 玄乃丈	×	×	×	×	×	×
金 大正	×	△	×	△	○	△
ふみこ・O・V	○	×	×	○	○	○
???	―	―	―	―	―	―

各キャラクター別に、エリア・ボス戦で有効なボンバーの使用ポイントを一覧表記。　○……タイム短縮可能／△……安全重視／×……ほとんど効果なし

特殊攻撃でタイムを短縮

ゲームスタート時に3発、最大5発までストック可能な特殊攻撃(以下：ボンバー)。ボンバーのストックは、自機のパワーアップ&ライフアップ時のほか、ミスをした際も1発ずつ補充されていくが、5発ある状態を維持しても特別なボーナス得点が入るわけではない。その基本的な使用目的は、敵弾を避けきれない場合などの緊急回避だが、とっさの場面だと意外に使えていないことが多いハズ。

それならば「大ダメージを与えられる+無敵時間がある」性質を利用して、ボスを安全&素早く倒すことに使った方が断然お得! タイム短縮がハイスコアにつながっていく本作では、ボーナス得点の入らないボンバーを残すことよりも、時間のかかるボス戦などで決め打ちしてしまった方が、結果としてスコアを大幅に伸ばしていくことができる(玄乃丈&???の2キャラは例外)。

そこで今回は、各キャラクター別にステージ1～3までの対エリア・ボス戦における有効なボンバーの使用ポイントをレクチャー。ボス戦にかけるタイムを短縮して、大幅なスコアアップを目指していこう!

玄乃丈のボンバーは発動時間が長く、制御不能なために4-3ボス以外での使用は意味無し。ボンバーが1発しかない隠しキャラ???も4-3か!?

1ミスで何発補充?

稼ぎポイントとなる5-1(第二形態)までに使用可能なボンバー総数は、ノーミスの場合だと7～8発。足りない部分は、ボムを節約するのも一つの手段だが……。ワザとミスをしてボムを補充(2発)するのも悪くない選択だ。

8倍でコインを回収できないボス戦でミスをすればお得?

ミス分の1発に加え、パワーアップ+1発の計2発を補充可能。

ARCADIA Alfa System 合同企画

スコアトライアル中間結果発表

第2回月間締切で玄乃丈以外は40億pts.の大台へ、小夜のトップは50億pts.を突破!! 次回はどこまで伸びるのか?

スコアトライアル協賛：(株)タイトー、メディアクエスト

結城 小夜

順位	スコア	スコアネーム
1	5,439,212,680	ユセミ(SWY)
2	4,552,122,260	歓喜と、感謝と、敬愛の句を捧げます。(KTN)
3	4,455,810,780	不良社員2K()
4	4,430,305,680	9WP-USO-RYO(RYO)
5	4,426,069,130	USM-ぼぶ(42点)
1億	100,000,000	TZW-ART?(TZW?)

玖珂 光太郎

順位	スコア	スコアネーム
1	4,089,069,260	緊がんないYSK(YSK)
2	4,047,482,100	WSM-KMT(KMT)
3	4,029,223,300	だう氏の説教効果絶大(EMT)
4	4,014,699,550	Y.S.333(333)
5	3,988,878,420	凧(ORS)
1億	100,000,000	TZW-ART?(TZW?)
1億	100,000,000	HTR(HTR)

金 大正

順位	スコア	スコアネーム
1	4,391,808,920	ISO(AAAA)
2	4,049,595,100	BOB(BOB)
3	3,931,082,730	はっしー(HAS)
4	3,369,174,420	USM-TaKL(TAKL)
5	3,328,152,180	F-PLAY(@IGO)
1億	99,999,970	G.M(1億職人)(G.M)

ふみこ・O・V

順位	スコア	スコアネーム
1	4,130,271,030	天一号(HIV)
2	4,048,457,650	二番の男@蛇(KST)
3	3,943,597,960	LRL(LRL)
4	3,909,082,310	天満橋民(K.D)
5	3,904,111,710	覇亜(式神の犬小屋)
1億	100,000,000	TZW-ART?(TZW?)

日向 玄乃丈

順位	スコア	スコアネーム
1	3,925,372,770	hige-9WP-ウ全-てし萌えSADAM(UZEN)
2	3,763,548,620	ダメK.K(もう限界かも)(DSKK)
3	3,732,293,600	TAKEYUKI(YUKI)
4	3,544,328,510	KEY(KEY.)
5	3,106,256,560	ヘタレ浪人生IIZ(IIZ)
1億	100,000,000	TZW-ART?(TZW?)

※スコアネーム後の()はプレイ時のネーム。網かけ部分は月間MVP獲得者、1億は1億pts.賞獲得者です。

『式神の城』ファンの投稿呪縛地帯

式神タブロイド

眠れないふみこさんはふみん症ですか? と、シケギャグの城をかましつつのセカンドステージ。まだまだ文章やイラストをお待ちしております。第二次締切は12月15日必着だペロン。

(東京都 さかき。さん)
★昭和生まれの筆者にとって、玖珂ちゃんの言動が痛い今日この頃。
http://sakacky.tripod.co.jp/

お詫びと訂正：11月号の本誌、攻略記事内において「ボスパーツ扱いの敵が出すアイテム(コイン)数＝15枚」との表記がありましたが、正しくは「ボスパーツ扱いの敵が出すアイテム(コイン)数＝10枚」となります。関係者、並びに読者の皆様に大変な御迷惑をおかけしたことをお詫びすると共に、ここに訂正をさせていただきます。

2-2 BOSS 呪念飛行体

慣れればザコ以下のボス。光太郎を使うプレイヤーはしっかり練習してタイムを稼いでいこう。

ハイテンション状態になるよう、あらかじめボスの出現位置へ自機をうまく位置合わせしておくことを忘れずに。

ボンバーのダメージが低い光太郎の場合、ショットで形態を変えて(ゲージ1／5以下)から式神攻撃を使用！

小夜＆ふみこなら、ボンバー1発で瞬殺可能。式神攻撃で8倍を取るためには、小夜ならボスが出現して向かって右側の触手が半分見えてからボンバー→無敵中に式神攻撃。ふみこの場合は、ボスが画面に出現する直前にボンバーを撃ち、ショット→式神攻撃で無敵中に倒せる。光太郎＆金の場合は、始めにショット(金は式神攻撃)を密着で当てて、触手からの紫弾に当たる前にボンバー発動。光太郎はショットでボスを最終形態にしてから式神攻撃で倒していこう。

1-1 BOSS 醜蝶

小夜とふみこは、このボスでボンバーを置いておく感覚を覚えておくと後のステージが楽だぞ。

光太郎のボンバーは中心部分を当てるように使わないと効果が激減。発動してから自機を動かしてボスに重ねよう。

キャラによっては羽根を8倍で取ると8千万点を越えるが……その分タイムを消費してしまうので速攻が安定？

醜蝶でボンバーを使うタイミングは、足を壊した直後～裏返るまでの間。厳密なタイミングはキャラ毎に異なるが、ボンバー→無敵中に式神攻撃といったやり方でボスを倒すことが可能(所要時間約5カウント)。光太郎の場合はボス出現直後の耐久力が補充されていくタイミングを目安に、3／4くらいでボンバーを発動。小夜＆ふみこに関しては、裏返り始めてからボンバーを使えば下4枚の羽根が残るので、これを8倍で破壊＆回収もできる(時間はかかる)。

3-2 BOSS 醜エイ

タイムを重視するなら、開幕からハイテンション攻撃が基本。とにかく慣れるしかない。

開幕からボスに密着した状態でハイテンションショットを撃ち込み、最初のリング弾を避けてからボンバー発動。

ボンバーで第二形態へ移行するので、後はハイテンション攻撃をひたすら撃ち込んで、最後は式神攻撃。

小夜＆ふみこ以外だとボンバーを使ってもほとんどタイムは短縮できない。小夜＆ふみこについては、ボンバーを1発使うごとに約5カウントのタイム短縮が可能。2発パターンはスタート直後からボンバー×2で最終形態になるので、後はショット→式神攻撃でOK。1発パターンならボスに張り付いてハイテンション攻撃を撃ち込み、自機狙いのリング弾が見えたらボンバー発動。光太郎＆金も同じタイミングでボンバーを使えば、第二形態へ移行する。

3-1 BOSS 醜鉄塊

基本的なパターンは2-1ボスと同じ。スタート直後のボスに張り付く位置取りは要練習だ！

スタート直後はボスの正面に張り付いていれば、回転する足に当たらない。後は正面の火球を目安にボンバー。

光太郎は無敵時間中にボスを倒せない。無敵時間が切れる前に後ろへ下がって、式神攻撃を使っていくこと。

小夜の場合は、ボスが画面上に出現して1／5回転したのを目安にボンバー→式神攻撃で瞬殺可能。ふみこなら、ボスの全体が画面内に見えたタイミングでボンバー→式神攻撃でいい。金の場合は開幕の位置取りにさえ気をつけていれば、式神攻撃→ボンバー→式神攻撃で特に問題無し。ボンバーのダメージが低い光太郎は、ショット→ボンバー後の無敵時間が切れる前に画面下へ下がり、火球でハイテンション状態にして式神攻撃で8倍を取っていくといい。

朝まで生アルファ

質問回答集～後編～

『式神の城』開発インタビューに質問N.E.P

前回に引き続きアルファに直撃メールインタビュー敢行であります！　Eメールさまさまですわ。

―式神のキャラ(敵含む)で、最も人気があるのは？

NAOKI(以下N)　敵も含む全ての登場キャラ対象で、アンケート取りました。

1位：ふみこ
2位：金
2位：2-1ボス(醜戦足)

やはりキャラ人気はふみこがTOP。でも実際に使うのは別キャラ(笑)。えーい、ふみこ好きだったらもっと使ったらんかい。愛が足らん、愛が。

―逆に最も人気が無いのは？

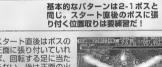
N　悪浩志がダントツでした。人気が無い、というよりは彼の攻撃がいやらしいので、それがイヤとのこと。まあ、ビギナーキラーですからねぇ。当然の宿命か。あぁ、哀しきサラリーマン、長谷川浩志。

―今後、同じチームでゲームを作る予定はありますか？

N　基本的には一つ作るごとに制作メンバーはバラバラになってしまうので、大体ゲームを作るごとに毎回違うメンバー構成になります。メンバーの何人かが、次のプロジェクトでも一緒になる可能性は当然ありますけどね。次は女の子ばかりに囲まれて(以下略)。

―次回、アーケードゲームを作るとしたらやはりSTGでしょうか？

N　個人的には、最近あまり見なくなった(格闘じゃない)アクションゲームを作ってみたいですね。もちろん、今回の『式神の城』でウチのファンになってくれた人たちの期待にも、応えていきたいとも思います。

おっと、開発者の方もふみこ命みたいだね!?　こんなスピリチュアルな式神スタッフに貴方も質問をぶつけてみないか？　キャラ設定のことも答えてもらえるかも……。宛先は「式神タブロイド」係まで。

※141％(B5→B4)拡大コピーしてご使用ください

ARCADIA&AlfaSystem合同企画
式神の城 スコアトライアル 申請用紙

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター
（　　都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒 -　都道府県　市区郡			
Eメールアドレス				

コメント

特別賞希望キャラ(　　　　　)

スコトラ開催中 スコトラへの申請も力いっぱい募集中。各締切間の各キャラ最高スコア獲得者に送られる「月間MVP」、ジャスト1億点を目指す「1億pts.賞」、申請と共に「式神の城」への情熱を送ってくれた人の中から選ばれる「特別賞」など企画盛りだくさん。ちなみに第二回特別賞受賞者はくらりのふさん、たかのんさん、栄さかえさん、BOYTOPさん、龍仁さん、真田翔さんだ。

STAGE 4 渓谷〜式神の城

大量の敵と大量の弾。式神を駆使するには、ちょっときついステージ。割り切ってショットを使っていくのが生還への近道だ。

Text：MVP

この道中は大量の青影、そして耐久力の高い飛翼壱式が主役。式神で稼いで行きたいところだが、敵の弾の多さと、飛翼壱式に邪魔をされてかなり危険な状況になるはず。従って基本的には式神を使わないようにし、比較的安全な場所のみで使っていくようにしよう。後は弾数を減らすためにも、出現したら即破壊することを心掛ければいい。特に青影の出現ポイントは押さえておこう。

では式神を使える場所はどこか？それは⑨〜⑲までの青影の出現ポイントで、この青影は真下にしか弾を撃たないことを利用し、式神を使っていこう（金なら思い切って画面中央辺りで粘ってもいいだろう）。

また、㉕の青影ラッシュは、画面真ん中まで来ると弾を撃ってくるので、その前に倒すようにすればかなり稼げるぞ。特に小夜と金は、青影の横から式神で攻撃すれば一気に稼げるので、位置取りのタイミングを覚えよう。

最後の㉗と㉘の青影も小夜、金は式神を狙っていい。数珠状の弾を撃ってくるので、これにかすりつつ稼いでいこう。

逆にふみこ、光太郎はこのステージでの式神は危険。特に光太郎の式神は青影の動きより追尾スピードが遅いので、全く倒せない。しかも、飛翼壱式を追尾してしまうと青影が処理できなくなるので役に立たないのだ。

光太郎は、この面から式神が使いにくい。敵のスピードに追い付けないからだ。

青影ラッシュは小夜と金の稼ぎ場所。横から破壊していくと効率がいいだろう。

最後の青影は、数珠状の弾にかするようにしながら、画面下の方で式神を使おう。

AREA 1 BOSS 怨龍

第一段階（ゲージ3分の1以上）
1：鱗弾＋破壊可能弾

第二段階（ゲージ3分の1以下）
2：紫弾ばらまき＋破壊可能弾
3：楔状弾16WAY＋レーザー

本体とは別に12個の節（パーツ）からなる怨龍。パーツで稼ぐのもいいが、かなりのタイムロスになってしまうので注意。

第一段階では体力に応じていろいろな動きをしてくる。本体以外はダメージを与えられないので、なかなかゲージを減らすことができないはず。ここはボムを使う速攻パターンを覚えてしまおう。

ポイントになるのは最初の怨龍の動き。一度画面外に消えた後、右下から出現し、そのまま画面を大きく回るようにして、画面中央でとぐろを巻く。これに巻かれるようにして内部から攻撃するのが最大のダメージゾーン。ここで一気に倒すか、第二段階になった瞬間にとどめを刺すようにしたい。

具体的には右下からボスが出現した後に少し待ってボムを使い、できるだけ本体にダメージを与えるようにしながら巻かれていく。そして小夜、金は式神、それ以外のキャラはハイテンション攻撃で仕留めていけば終了だ。

ボムが有効に作用するのは玄乃丈以外で、金以外は、パーツがある程度見えてから本体の近くで使い、金は使ったらすぐに本体に重なるようにして一気にダメージを与えるといい（金は本体にダメージを与え過ぎないように）。

もしもこのボムパターンに失敗した場合は、地道に逃げながら本体を集中攻撃していくしかない。

さて、第二段階になると本体である頭のみが現れ、ここから2と3の攻撃をループさせてくる。3の攻撃はレーザーが自分を狙っているので、楔状弾を右→左と交互に避けるようにしていけば問題無い。ただし、第二段階になると8倍で倒すのが難しくなる。できれば第二段階にさせずに済ますか、段階変化と同時に倒したい。失敗してしまったら、無理せずショットで倒そう。

左下から出てきたら、ボムを使ってダメージを与え、そのまま本体にショット！

とぐろに巻かれつつ式神で攻撃すればギリギリ8倍で瞬殺できるだろう。

ここまで来ると、式神で8倍を取りつつ倒すのが難しくなる。ショットで倒そう。

ゲー事典
●青影：5600pts。素早く画面を横切るような動きをしてプレイヤーを撹乱。動きは千差万別。●赤影：5600pts。ジグザグに移動しながら弾を出す。基本的に破壊されるまで画面内を漂う。
●緑影：5600pts。エリア3に登場する。針弾を全方位に発射したり、分身を全方位に飛ばす。●飛翼壱式：5600pts。耐久力が高く、移動速度が遅い。多くの弾を出すので速攻で倒したい。

AREA 2 BOSS 醜怪腕

第一段階（ゲージ2分の1以上）
1：ばらまき弾
第二段階（ゲージ2分の1以下）
2：火炎弾ばらまき
腕、爪、下腕（4連針弾×2）、上腕（機雷弾）、爪2（針弾）、下腕2（破壊可能弾）、上腕2（ばらまき弾）付け根（怪虫）

このボスは腕パーツの攻撃が主なもの。腕パーツは三つの部分からなっていて、上腕まで破壊すると1度再生する。最初は下腕からの攻撃、下腕まで破壊すると上腕の攻撃というように下から破壊するにつれて攻撃が変化するぞ。また、再生後も同じで、破壊するにつれて攻撃が変化。最後まで破壊すると付け根から怪虫が出現し、自分をゆっくり追尾してくるのだ。腕パーツはいきなり上腕を破壊すると、それより下のパーツも一気に壊れるので覚えておこう。

とはいうものの、タイムとの関係で、基本的には腕パーツを無視してハイテンション攻撃で一気に本体を破壊してしまうのが手っ取り早い。唯一金だけは写真のように付け根部分で、第一段階と腕パーツの両方にダメージを与えていくパターンが有効だ。

金は最初からこの位置で細かく弾避けするだけで第一段階を終了させられる。

AREA 3 道中

ザコ敵出現パターン

E	D	C	B	A
⑪	⑧×6、⑩、⑨×6	6 6 6、⑤、7 7 7	4、3、4	①②

①：赤影×17　…　⑤：緑影×18　…⑦：飛翼壱式　⑧・⑨：緑影×6が3セット　⑩：飛翼壱式×11　⑪：…×52

エリア1同様、とにかく大量の弾に囲まれるエリア3。しかしエリア1の青影のような特攻がないので、小夜と金（特に金）は画面上部でそのほとんどを式神で破壊していけるのが特徴だ。

①の赤影はそのすべてが中央に寄ってから攻撃してくるので、真ん中で式神を使えばほぼすべて倒せるはず。②から来る緑影は全方位に分身を一回飛ばしたり、多くの弾を撃ってくる。金以外は画面下で粘るしかないだろう。なるべく左右に大きく動いてショットで破壊するのを心掛けたい。

このエリアは金が最も簡単。画面中央で式神を使って入れば、簡単に稼げる。

⑤の緑影、もしくは⑦の飛翼壱式をすべて破壊すると⑧以降になるが、⑧は出現と同時に破壊するのが安全なので、⑤or⑦はなるべく左の方で倒すようにしたい。さて、⑧が来たあとはすぐに⑨→⑧→⑨……、というように交互に緑影群がくる。出現と同時にショットや式神で緑影群を破壊したら、ショットで中央にいる飛翼壱式を破壊しつつ、逆サイドへ移動しよう。これで次の緑影群を出現即破壊していけるはずだ。

逆サイドで緑影を破壊。後はこの繰り返しで効率よく処理できるはずだ。

右の緑影を式神で倒し、ショットで逆サイドに移動。このとき中央の飛翼壱式も破壊。

STAGE 4 BOSS 悪バウマン（悪武者）

がっちり腕に阻まれてなかなかダメージを与えにくいボス。効率良くダメージを与えるには？

第一段階（ゲージ2分の1以上）
1：剣戟とともに針弾×2
2：剣戟とともに数珠状弾×2
3：旋風剣とともにばらまき弾
4：剣戟とともに雷球ばらまき
第二段階（ゲージ4分の1以上）
5：針弾ばらまき
6：炸裂火球
7：螺旋状雷球ばらまき
第三段階（ゲージ4分の1以下）
8：8WAY針弾ワインダー＋雷球ばらまき

まずは基本的な弾避けから。1、2の剣戟は左→右ときて弾筋も逆になる。1は左隅→右隅で避ければOK。2は剣戟に合わせて左から右に移動し、右で弾の間に入ろう。3は大きな弾筋があり、真下より右寄りがいい。4は最初の剣戟を中央真下で待ち受け、弾を避けつつ右へ移動。次に右端より少し上で2回目の剣戟を待ち、中央に寄る形で避けよう。最後は中央から左へ避ければ終了だ。

では次に速攻パターンを紹介。ポイントはボスの当たり判定を知り、本体へなるべく接近すること。

最初は剣戟とボス本体の間に入るようにする。弾はランダムなので、1回目はボス本体の右寄りで避けるといい。2は普通に避ける。3は中央に入ってハイテンション攻撃を長めに当てること。小夜、金（式神を駆使すること）、ふみこはここで第二段階だ。光太郎、玄乃丈は4の攻撃の後に第二段階になるだろう。第二段階ではそのまま倒してもいいが、8倍を安定させるなら第三段階が楽。第三段階になるときにボスの真上に入れば、しばらく雷球がこないので簡単に8倍が狙えるのだ。

雷球は待ち受ける場所を間違えると、避ける隙間が無くなるので十分に注意！

1回目の剣戟のときの図。このボスの本体の判定をよく見て、これに密着せよ！

第三段階になるときにここに入り込めば、8倍は楽に狙っていけるぞ。

IMPRESSION

ただ進むだけでもいい。稼いでもいい。ストーリーやキャラに萌えるのもあり。すべてがみっちり詰まっている式神の城は、遊びやすくていい感じだよ。

ゲー事典
●エリア1BOSS「怨龍」：節／20000pts、本体／100000pts　●エリア2BOSS「醜怪腕」：腕パーツ／30000pts、本体／100000pts
●ステージBOSS「悪バウマン」：肩パーツ／250000pts、本体／430000pts

周回の多い短めのコースで いかにミスを抑えて1位を守るか！ 低速コーナーのクリアが 大きなカギとなるぞ!!

text：ずるずる

2位の前へ出て完璧ブロック!!

速く走るためのテクニックも向上させていくが、ライバルとの戦いに関しても上達していかないと容易に上のクラスへは上がれない。

そのテクニックのひとつが「ブロック」だ。

スタート直後で2位の斜め前に出て、わざと接触して抜かせないようにし、順位を落とさないようにしよう。

スタート後2位の前に出て行く手を阻む！即3位の前にも出る！

コースは身体で覚えろ!!

ハンドルの反動を利用して、路面の状況などをその反動の大きさから把握し、より速く走るラインを作ることができる。

その挙動にすぐ反応ができれば、リカバリー能力も上げられるだろう！

目では分からない路面の状況はハンドルから情報を得よう！

ROUND 7 Andalucia A

中盤のコーナー群は無理せずインキープで走り抜けよう！

(short track) LAP 6 500.763M

最高速を活かせないこのコースで1位をキープするには、いかにインをキープしたラインを取れるかが重要！

まずは前半。加速しすぎに注意し、インを締めて抜かれないよう細心の注意を払って走るようにすること。

前半のコーナー群を抜けたら加速し、後続を離そう。

①から減速を始めて②のインキープの準備へ！

①はきつくないが、ここから減速しないとこの先が苦しくなる！

①の次の左はアクセルオフで進入し、踏み込みすぎに注意してさらに左に切り込んで②のインを突いていく！

①から②へのつなぎがしっかりできれば、抜かれるポイントはそうない。焦らずに少し遅くても構わないので、順位をキープする努力をしていこう。

逆に追い付かねばならないときは、ここでつめられる。

②のインを突けないと後続との距離がどんどんつまってくるぞ！

ROUND 8 Circuit B

後半のコーナー群で強引な突っ込みをするとすぐに追い付かれてしまうぞ！

(middle track) LAP 3 1189.419M

とにかく高速サーキットなので、いかにストレート部分で後続を離すかがポイント！だが気は抜けない！後半のコーナー群がネックに！

このコースのポイントは、中盤の直線前の最後の右コーナー。ここの手前でマシンが弾んでラインがふくらむので、これを予測してインに切り込んでおくといいだろう。怖いのは②から先！

①の手前でバウンドするので、ラインがふくらませないように！

②の手前で減速を行ないインに確実に切り込んで、その先の左への切り返しでインを突けるようにすること。

インを突けられれば無理に切り返すことなく、その先のゆるい右へ進める。

最後のきつい右、左は、かなり手前から減速をして切り込めれば楽にインを突けるので、それを実行し、抜かれないようにしよう。

②のインキープが遅れると、その先のライン取りも狂うので注意！

第8戦「Circuit B」クリア目標タイム

1周目：46秒000　2周目以降：43秒000　目標トータルタイム：2分12秒000

第7戦「Andalucia A」クリア目標タイム

1周目：26秒000　2周目以降：23秒000　目標トータルタイム：2分24秒000

ROUND 9

しっかりインを締めてブロックしながらコーナーを抜け1位を守り抜け!!

Piazza Laziale B
LAP 4 (middle track) 652.690M

このコースも加速する部分が少ないので、後続を離せず苦労する人も多いのでは？
一度抜かれると追い付くのが厄介なので、まずはブロックを完璧にして順位を落とさないことから始めよう！
2位を抑えても3位がインから来るので、2位をブロック後、すぐに左に移動して3位もブロックしよう。
あとはインをキープだ！

①のインは下りで突きにくいので、思いきり減速も構わないぞ！

第1コーナー出口で加速を急ぐと外側の縁石にぶつかるので注意しよう。
下りの右は、曲がりにくいので思い切って減速をして確実にインを突こう。
きつい右は、早めの減速でインをキープをすること。

②で加速を焦ると、ふくらんでしまい外側の縁石でバランスを崩すので注意！

問題は最後のきつい左。
ここは滑らせないように減速してインを突き、大きなライン弧を描いて抜けていこう。

ROUND 10

高速コーナーから低速コーナー群へのアプローチがポイント!!

Côte d'Azur C
LAP 2 (long track) 1527.080M

まず最初の右。縁石に車体を乗せて抜けていくこと！
加速して①へ進むが、ここも前の右から減速を始めて①は滑らせながらインをキープできるようにすること。

①のインキープは、その先を直線的に抜けるライン合わせも兼ねるぞ！

小さい左、右、左のコーナーを直線的に抜けたらヘアピンへ！ ヘアピンは落としすぎるぐらい減速をし、インから抜かれることを阻止しよう。
少し加速してS字へ。

S字の左を減速してインをキープするが、右へ抜けていくときに加速を意識するとふくらんでしまい、その先の右のインを突くことができなくなるので注意しよう。この先で路面が滑るので、あらかじめインに寄っておくこと。

加速して②を抜けるのはかなり難しい。②の手前で減速して安全に！

思いきり加速してきつい左へ！ ここは手前のゆるい左から減速を始めて滑りながらインを突けるようになろう！

「SS」「SSS」そして……

レースをどんどん重ねていき、確実に1位ゴールができるようになれば、その成績によってクラス昇進をすることができる！
そのクラスだが、一体どこまで存在するのか？

レースを戦い、いい成績を残せば上のクラスへ昇格できるのだが……。

前回と今回の攻略はクラスSで構成したが、ここでいい成績を残せればクラスSSへと昇格することができる。
クラスSSでさらにいい成績を残せると、クラスSSSへ昇格することができる。
ここまで来るのも大変なのだが、なんとこの上にさらにもうひとつクラスが存在する。な、なんとその上のクラス、こそ、**SUPER-SSS**！
クラスが上がればマシンの性能も向上する。そして、最高速度が上がり、とんでもなく難しくなる！
このクラスへの昇格基準は、前号で公開したが、念のためもう一度掲載しておこう。

●SUPER-SSSへの昇格基準：総合計タイム21分30秒以内でSSSをクリアする

条件は速く走るだけ！ ぜひ、この領域に達してほしい。

ROUND ?

今回の攻略でクラブカートが最終回になる記念(?)に番外編として、ハイパーデラックス筐体バージョンのクラブカートを紹介したいと思う。
左にあるのがその筐体なのだが、見て分かるかな？
な〜んと大迫力の3画面の筐体なんです！
「おお〜っ！」という読者も多いでしょう！
見える範囲を完璧にカバーしたこの筐体はまさしくハイパー！ さらにすごいのはモニター1台の価格が500万円という話！ 3画面だから1500万円！ 価格もハイパー！
こんな夢のような筐体の1プレイ料金はいくらに!?
しかし、ご心配御無用！ この筐体バージョンは出ません！ 試しに作っちゃいましたバージョンだったのです！ プレイした感じはリアルすぎて最高だったんだけどね！
期待しちゃった方、ゴメンなさい！ 超高級なモニター付きなんだけど、さすがに価格がねえ……。

3画面でやる迫力は……言葉にならない！ ド迫力です！ どリアルです！

第10戦「Co^te d'Azur C」クリア目標タイム
1周目：1分02秒000　2周目以降：59秒000　目標トータルタイム：2分01秒000

第9戦「Piazza Laziale B」クリア目標タイム
1周目：33秒000　2周目以降：28秒000　目標トータルタイム：1分57秒000

関西在住の方、お待たせ!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

All CAPCOM Historical-VSGames Olympics リポート

京都で行なわれたカプコン格闘ゲームの総合バトル。当日は関西近郊のプレイヤーのみならず、名古屋や関東のプレイヤーも詰めかけ、会場は大いに賑わった。

去る11月3日、ゲームプラザ大宮（京都）にて「オールカプコンヒストリカルVSゲームズオリンピックス」というイベントが行なわれた。

何やら小難しい名前のイベントだが、これは歴代カプコン格闘ゲームを使用したゲーム大会。第2回目を迎える今回は、その中でも特に人気の高い5作品（具体的な作品名は下の大会結果を参照）でプレイヤーたちが自慢の腕を競い合った。ちなみに大会形式は、それぞれの部門における順位に応じてポイントが与えられ、その合計で総合順位を割り出すというものだ。

各部門とも現役トッププレイヤーたちが参加しただけあって、熱い闘いが繰り広げられた。そんな中で最も目立ったプレイヤーは、ストリートファイターⅢサードストライク全国大会での活躍が記憶に新しいシロいたち氏。5部門中、2部門で優勝、1部門で3位という好成績を残し、見事総合優勝の座を勝ち取った。

第2回 All CAPCOM Historical-VSGames Olympics 大会結果

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2

1位 ハメムーミン（写真前列右）使用キャラ：ベガ・リュウ・サガット
2位 にしだ（写真奥）使用キャラ：ベガ・ロレント・春麗
3位 シロいたち（写真中央）使用キャラ：響
4位 てるちか（写真前列左）使用キャラ：庵・ブランカ・山崎

ヴァンパイア セイヴァー

1位 Sako（写真中央）使用キャラ：バレッタ
2位 Kaji（写真右）使用キャラ：リリス
3位 たかはし 使用キャラ：ガロン
4位 ルイ（写真左）使用キャラ：アナカリス

スーパーストリートファイターⅡX

1位 シロいたち（写真中央右）使用キャラ：豪鬼
2位 弟ちゅんりー（写真中央左）使用キャラ：春麗
3位 XiNオェー（写真左）使用キャラ：バイソン
4位 国本（写真右）使用キャラ：ベガ

ストリートファイターⅢサードストライク

1位 シロいたち（写真右）使用キャラ：まこと
2位 梅園（写真中央左）使用キャラ：春麗
3位 ひこね（写真左）使用キャラ：豪鬼
4位 ウォンフェイウォン（写真中央右）使用キャラ：ケン

ストリートファイターZERO3

1位 KNM（写真中央右）使用キャラ：豪鬼
2位 ホソカワ（写真中央左）使用キャラ：豪鬼
3位 ティーチャー（写真右）使用キャラ：ガイ
4位 DARK（写真左）使用キャラ：元

総合優勝 シロいたち

総合順位

1位 シロいたち ストⅢ3rd優勝、スパⅡX優勝、カプエス2第3位、他
2位 ホソカワ ZERO3準優勝、ストⅢ3rdベスト8、他
3位 アサバ カプエス2ベスト8、他
KNM ZERO3優勝、他
ティーチャー ZERO3第3位、他

© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

大会中でも特に独特の盛り上がりを見せていた「ヴァンパイア セイヴァー」部門。凄腕たちの対戦カードを通して、テクニックなどを紹介！

Text：ハメコ。

関西最強は誰だ!?

ヴァンパイア セイヴァーが稼動してからかなりの年月か経っている現在において、本大会の規模はかなりのもの。まさに、素晴らしいテクニック&知識を持った関西方面の現役セイヴァープレイヤーたちの対戦を見ることができる貴重な機会といえた

結果は、Sako氏のハレッタか素早いダッシュを活かしたテクニカルな攻めと、随所に見せる堅い守りにより優勝。超高難度のタッシュ攻撃を絡めた目押しコンボを実戦で何度も決めるその様は、まさに「西の最強ハレッタ使い」と呼べるものだった。そして、二位にはKaii氏のリリス、三位にはたかはし氏のガロン、四位にはルイ氏のアナカリスか入賞 さすがに決勝トーナメントではアナカリスかキビシイ試合を強いられていたようだった(投げが無いため当て投げに対処しづらい)

凄腕プレイヤー同士の試合展開に注目！

というワケで、現役セイヴァープレイヤーたちの対戦模様を文章て追いかけていこうと思う それを通して、テクニックやキャラ間の相性、流れのつかみ合いなどを解説していきたい 至らない部分もあるが、試合の光景をイメージしていただければ幸いだ

ヴァンハイア セイヴァーは攻め手の選択肢が多いだけに、フレイヤー間のスタイルの差かかなり大きく出るゲーム。それ故、プレイヤーにスポットを当てるというアプローチをしていこうと思う。

関西最強クラスのプレイヤーたちが集まり、熱いレベルの対戦が行なわれた

ブロック決勝戦

ルイ(アナカリス) VS. てるちか(フェリシア)

ストリートファイターZERO 3」のコンボ職人として有名な、ルイ氏のアナカリス。対するは"西最強の猫"こと、てるちか氏のフェリシア。当て投げを駆使するだけで、フェリシア側が有利となるが……？

フェリシアとしてはタッシュ攻撃などでアナカリスにとにかくまとわりつき、投げを主体に攻めていくのが狙い アナカリス側はそれだけで相当キツイので、けん制技を駆使して何とかフェリシアを近寄らせずに闘いたいところだ。

序盤はアナカリスの防御のうまさが目立った。跳び込んでくるフェリシアに、空中ガードやしゃがみ強Ⓟで冷静に対応。また、フェリシアの割り込みに対しては、大いなる墓碑(通称：逆ピラ)を上からかぶせ、そこからのチェーンコンボでダメージを与えていった。その後、コンボからアナカリスは果敢に起き攻めをするものの、ダンシングフラッシュで割り込まれてしまう。そのまま、弱Ⓟ刻みからの自動二択(※2)でフェリシアが一本先取した

そのまま攻め続けたいフェリシアはダウンを奪った直後に跳び込むが、アナカリスのしゃがみ強Ⓟで落とされてしまう その後は終始アナカリスペース。逆ピラで攻め続け、嫌がって跳んだところをしゃがみ強Ⓟというハターンで体力を奪っていった。そして最後も対空しゃがみ強Ⓟ。根元ヒットせずにフェリシアがダウンしなかったのを見てダッシュしゃがみ弱Ⓚを重ね、そこからのチェーンコンボ～ES追い打ちで勝利した。

フェリシアのしゃがみ強Ⓚに逆ピラを合わせ、そこからのチェーンコンボで体力を奪っていた。

この試合の見どころ

[illegible]

[illegible]

1回戦

ウラノ(オルバス) VS. 繭(ビクトル)

[illegible]

この組み合わせは、間合いを離してポイズンブレス(以下毒)でウォータージェイル(以下泡)用のゲージをためるオルバス、それを追うビクトルという構図になる。ビクトルにとっては、万が一毒をくらおうものなら、そこからチェーンコンボ→泡→毒……という負けパターンに陥ってしまうため、オルバスのゲージに気を付けつつ、慎重に近付かねばならない厳しい試合となっている。

試合初盤はビクトルの連係に対し、オルバス側の弱Ⓟ～しゃがみ強Ⓚ等の細かい割り込みが決まり、オルバスペース。ビクトルを画面端に追い詰め、うまく毒でけん制 毒ヒットからのチェーンコンボ→泡の連係を、ビクトルは前転起き上がりからのリバーサルメガスハイクでなんとか回避する。しかし、その後もオルバスの攻めは終わらず、一本先取。

ここで膠着状態となるが、ビクトルがジャンプ攻撃からアドバンシングガード(以下AG)に対するズラしESギガバーン(※1)をヒットさせ、一本取り返す。その後は跳んだオルバスをしゃがみ強Ⓟで落とし、ギガバーン空振り～メガスパイクなどを決めビクトルペースと思われたが、オルバスがうまく空中ガードで守り、最後はダッシュ弱Ⓟから投げを匂わせてのチェーンコンボで勝利した。

重ねが甘かった泡に対して、うまく割り込んだ 長年のキャリアを感じさせる芸当だ

この試合の見どころ

[illegible]

[illegible]

[illegible]

決勝戦 Sako（バレッタ） VS. Kaji（リリス）

テクニカルな攻め、安定した守りと、まさに非の打ちどころがないSako氏のバレッタ。対するは、ダッシュと[illegible]リリス。リリス[illegible]不利と思われるカードだが……？

準決勝戦 Sako（バレッタ） VS. たかはし（ガロン）

最強のバレッタ使いこと、Sako氏。対するはESビーストキャノン5ヒットほぼ安[illegible]は五分の対戦カードといえるだろう。

リリスのハイジャンプは軌道の関係により、まずバレッタの立ち中Kに落とされてしまう。こうなると、リリスにとってはノーマルジャンプとダッシュしか接近手段が無いため、バレッタの判定の強い通常技とミサイルにかなりの苦戦を強いられる。何とか近付けたとしても、リリスの相手を崩す手段は通常投げしか無いので非常に厳しい戦いといえよう。

決勝戦は開幕から互いに様子を見る形となった。跳ばれてはAGで弾き、また逆に弾き返すといった展開が続く。リリスは小さなスキを突いて通常投げを決めるものの、バレッタに毎回受け身を取られてしまい、攻め切れずに白ゲージを回復されて大したダメージを取れないまま。結局、バレッタがミサイルやしゃがみ中Pのけん制により、徐々にベースをつかんで一本先取した。

その後も膠着状態が続いたが、何とかリリスが一本取り返す。しかし、そのときには残り時間が26秒！　そのままバレッタが守り切ると思われたが、そこにリリスのジャンプ強Ⓟ→強Ⓚ→ダッシュ弱ⓅがヒットⅡ　ルミナスイリュージョンまでつなげばKOと思われたが、そこで無念のタイムアップ。バレッタの勝利となった。もう3秒あれば勝ったのはリリスという、非常に熱い試合だった。

[illegible]Sako[illegible]ほとんどの[illegible]受け身を取っていた。

この組み合わせは、攻撃力の面ではしゃがみ中K→ESビーストキャノンで体力ゲージの半分を奪えるガロンが優勢。中間距離戦ではスマイル&ミサイル(以下ミサイル)でガロンの判定の強い通常技もつぶすことができるためにバレッタが有利となるが、素早いジャンプが怖いため過信はできない。中間距離をうまく守り通すことができればバレッタに勝機が見える――という試合だ。

序盤はガロンが跳び込み→自動二択でラッシュをかけていく。しかし、バレッタがうまく切り返して、膠着状態へ。双方共に防御がうまく、要所要所で空中ガードやAGで仕切り直すといった、攻守が入れ替わる展開が続く。互いに一本ずつ取り合うが、バレッタが起き攻めにジャンプ強K(ロール&マイン)を使ったガード不能連係(※3)などを決め、徐々にベースをつかんでいった。

何とか攻めに転じようとするガロンだが、バレッタ側は空中ガードとAGでしっかり対応して、ガロンに攻めさせない。その後、逆転狙いで出されたしゃがみ中K～ESビーストキャノンにもしっかりとAG。方向転換しているところへしゃがみ中Pで反撃しつつミサイルを発射、ダッシュ中P～コマンド投げという連係でバレッタが勝利した。

ガロンの[illegible]ビーストキャノンをしっかり弾いて反撃していた。

この試合の見どころ

[illegible]

[illegible]

この試合の見どころ

[illegible]

[illegible]

闘いを振り返って～総評～

今までやりこみ続けているプレイヤーと、それ以外のプレイヤーの差を痛感した。カプコン格闘ゲームの総合大会ということで、他のゲームが主でセイヴァーは久々なプレイヤーや、全然やっていなかったプレイヤーが出場していたことも要因だと思うが、プレイヤーレベルにはかなりのばらつきがあった。

もちろん、今回紹介したプレイヤー以外にも、いまだに『ヴァンパイア セイヴァー』をやりこみ続ける凄腕のプレイヤーは多く、ハイレベルな対戦は見ていてかなり面白いものが多かった。レイレイVSザベルで、レイレイ勝利寸前という状況から一気にザベルが巻き返すなど、非常に本作らしい一戦も見られた。

大会で使用されていたキャラとしては、通常技の性能がよく、ジャンプも速い最強クラスのキャラ、ガロンがかなり多かった。ESビーストキャノンをフルヒットさせるだけで体力半分を奪うことができるのもこのキャラの強い部分だろう。また、関西方面に使用プレイヤーが多かったはずのザベルが少なかったことは、かなり意外だった。

『ヴァンパイア セイヴァー』は、プレイヤーの個性が引き立つ最高峰の2D格闘ゲームといえなくはないだろうか？　やっていた人にも、やっていなかった人にも、ぜひ今一度プレイし直してみることをオススメしたい。

ちなみにガロン[illegible]ミトリ[illegible]安定して[illegible]からだろうか？

本大会の大きな意義

今大会は、"本当に愛されているタイトルの大会であれば、稼働してからどれだけの時間が過ぎようとも、お店とプレイヤーたちの情熱によって盛り上げることができる"ということを証明してくれたように感じられた。特に『スーパーストリートファイターⅡX』部門には、[illegible]人ものプレイヤーが出場したというのだから驚きだ。これほどに大規模の大会を開いてくれた[illegible]ゲームプラザさんの苦労も想像に難くない。関係者の方々、本当にお疲れさまでした。

低迷しているアーケードゲーム業界、[illegible]減少していく傾向にあるだろう。しかし、ゲーセンに[illegible]ゲームがある限り、ゲーセンが消えることはない。筆者としてはそう言い切りたい[illegible]。

ジャンク新聞

No.21
NOVEMBER 30, 2001
Text : MVP

JUNK NEWS

3D系のスゴい連続技の投稿が少ないようで寂しいこのごろ。思いもかけない連続技の宝庫かもしれないので、チャレンジしてみては？

combo BBS 連続技掲示板

やっぱり『K.O.F.』シリーズの連続技がバリエーション豊かで面白そう!?

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000：チョイ（ストライカー翔）
●（相手画面端でジャンプ中）旋風飛猿刺突→方向転換×2→飛翔空裂斬→方向転換（B+C）→ストライカーヒット→旋風飛猿刺突→方向転換×2→飛翔空裂斬→方向転換×2

刺しまくってみました。ポイントは旋風飛猿刺突の方向転換を早めに行なうこと。これで飛翔空裂斬が間に合います（一部のキャラ以外は昇天）。（千葉県　ゑいじさん）

㋵：こういうお笑いコンボってかなりいい感じ。チョイの動きがイカしてます。実戦で十分あり得る状況なので、狙ってみてはどうかな？

CAPCOM VS. SNK 2：バイス（Aグルーヴ、対ロレントorダン限定）
●ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強メイヘム→ディーサイド・スレイヤー→（ステップからオリコン発動）コアフェスト→（しゃがみ弱Ⓚ空振り）→大ジャンプ強レイヴナス→しゃがみ強Ⓟ→（しゃがみ弱Ⓚ空振り）→大ジャンプ強レイヴナス→ネカティブゲイン

自分画面端近く限定。大ジャンプ強レイヴナスは⬇⬋⬅⬆で出すのがポイント（引き付けて当てると19ヒット）。（茨城県　キタキ マサキさん）

㋵：オリコン中にダウン投げが入るロレント＆ダン。これに対するコンボはいろいろありますが、状況や使う技、そして難度の高さが光る一品！ とにかく強レイブナスの当て方が難しい。がんばったところ、ダメージ10000オーバーとなりました。また、最後はディーサイド↓ウイザリングサーフェスも可能だそうで、こちらは10704。いずれもケタ違いの破壊力です。

ギルティギア ゼクス・アクセル
●（相手ガードレベルMAX、画面端）羅鐘旋→ダッシュ足払い→S弁天刈り（ロマンキャンセル）→近距離立ちS→S弁天刈り

決まったらそこで終了と思われがちな羅鐘旋ですが、カウンターヒット時は足払いが入ります。また、自分が画面端を背負って（相手ガードレベルMAX）天放石を決めたときも同じように拾うことができ、最後をアクセルボンバーに変えられます。（京都府　無笹火さん）

㋵：珍しい羅鐘旋からのコンボ。自分も『GGX』の連続技はかなりやりましたが、これは対象にしてませんでした。ガードレベルをいじれば可能性は無限大ですね。なお、近距離立ちSを立ちKにすると全キャラに安定するそうです。

コンボ品評会

探すとキリがない永久連続技は、難度も芸術性も千差万別。そこがまたイイね。

今月の一品
～K.O.F.'99：ケンスウより～

●龍連打→穿弓腿×n

マイナー度	♥（半分）
芸術性	♥
惜しい！	♥♥♥♥
永パ率	♥♥♥♥♥

※♥5個で満点

あまりにも有名で、使うことさえためらわれたこの一品。シリーズ中最も強烈なインパクトを与えたかも？

まず、使う技か一つでいい、というのがスゴすぎます。一昨年にこのような一つの技でループしたことは、非常に興味深い事実です。また、龍連打という技もしたたかです。地上の相手に近距離立ちDから連続技になるのですが、ガードされた場合は続けて近距離立ちDを出すと連続ガードになります。つまり、相手がガードキャンセルをしないと……、ガードクラッシュから「あぁっ！」。素晴らしい!?

深く考えると、穿弓腿よりも龍連打という技のほうが危ないかも？
©SNK 1999

オレ流 調整術！

弱すぎるダンも魅力だが、キツすぎるダンも一度見てみたい。改良案は……、通常技キャンセル挑発ができて、さらにその挑発をすぐに中断して各種動作に移行できるようにする！ これを使ってガリガリ固めれば、精神的ダメージも大きくて万歳！（？？県　イカ）

㋵：ダン＝弱くて挑発に命をかけるキャラ、というイメージを大きく膨らませた、まさにサイキョー流にふさわしい調整かも。通常技の硬直を何らかの必殺技でキャンセルしてガツガツ固める戦法は、これまでの格闘ゲームでもしばしば見られた光景（最近は『K.O.F.2000』のラモンあたり？）。必殺技ではなく挑発でキャンセルしているのがダンっぽいです。もし『VS. 2』で[illegible]実現したら……、あっというまにガードクラッシュと永久連続技を狙えそうで（立ち強Ⓟ→[illegible]とか）なより面白そうです。

ただ、筐体によってスタートボタンの位置が違うので、相当忙しい操作になりそう。しかも挑発をキャンセルして通常技を出すと挑発自体が見えなくなると思われるので、肝心の精神的ダメージがやや[illegible]。ところでスーパーコンボの挑発[illegible]の効果のほうはどうなっているのでしょうか？

㋵＆オヤジの編集後記

㋵：やっとガンダム（初代連VSジオ）の協力プレイ、クリアできたね。
爺：長かったねぇ……、連邦軍。
㋵：1か月以内にクリアすれば「メシ」っていうSHO様との約束につられたけど、実際にプレイできたのが1週間くらいでマジに焦ったね。
爺：ところで、ガンダムの前ダッシュビームライフル連続技って、ここの掲示版向きじゃない？
㋵：とっくに本誌に載ってるって……。
爺：……。
㋵：SHO様、メシ～～。
爺：メシィ～～～!!

今号の Most Valuable Combo！

今回もギリギリ投稿が間に合わない時期なので、2回目の告知となります。

[illegible] シ数、連続技内容を明記して送ってく [illegible] プレゼントがあるかも!?

投稿求ム！

●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●オレ流！調整術：ゲームに一言いいたいときはココ！ ●今号のMVC：今号掲載の連続技で一番気に入ったモノを送ってくれ。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。 ※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

アルカディア責任編集、珠玉の対戦格闘ムックここに集結!!

「バーチャファイター4」攻略本の決定版も制作快調！　全技の詳細なデータはもちろん、待望のフレームデータも完全調査！　さらに最強ライター陣による究極の対戦攻略も掲載。この本のすべてを理解したとき、君はまた一歩最強の称号へと近付く！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.8

VIRTUA FIGHTER 4 BLUE BOOK -ADVANCED PHASE-

今冬発売　予価1,280円

アツい冬がやってきた！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.7

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 -FIGHTING OBSESSION-

12月24日発売　予価1,380円

40人以上に及ぶ全キャラクターの通常技、必殺技詳細解説に加え、新システムも徹底解明。さらに設定資料やストーリーなどお楽しみ要素も満載と、まさに新世紀最初のK.O.F.にふさわしい内容。君もこれを読んでK.O.F.2001を遊び尽くせ!!

既刊のご案内

ARCADIA EXTRA Vol.3
GUILTYGEAR X
DRFTING ARTWORKS

定価1,480円+税
ISBN4-7577-0301-5

ARCADIA EXTRA Vol.2
THE KING OF FIGHTERS 2000
ALL CHARACTERS BIBLE

定価1,380円+税
ISBN4-7577-0231-0

ARCADIA EXTRA Vol.1
GUILTYGEAR X
SLASH ENCYCLOPEDIA

定価1,280円+税
ISBN4-7577-0184-5

ARCADIA EXTRA Vol.6
鉄拳4
-ultimate synthesis-

定価1,380円+税
ISBN4-7577-0676-6

ARCADIA EXTRA Vol.5
鉄拳4
-infinite synthesis-

定価1,280円+税
ISBN4-7577-0536-0

ARCADIA EXTRA Vol.4
VIRTUA FIGHTER 4 RED BOOK
-ELEMENTARY PHASE-

定価1,280円+税
ISBN4-7577-0537-9

定期購読キャンペーン開催のご案内
キャンペーン期間中にアスキーストアにて月刊アルカディアの定期購読を申し込むと、もれなく「クオ・カード」をプレゼント！　詳しくは下記のURLをご覧ください。
http://www.ascii-store.com/teiki/enterbrain/index.asp　また、お問い合わせは(株)アスキーイーシーまでお願いいたします。

通信販売のご案内
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル／営業局　電話(03)5433-7850　※店頭で品切れの際には書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：(株)アスキーイーシー　電話(03)5351-8202　http://www.ascii-store.com/

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

タイトル	価格
―― カプコン ――	
機動戦士 ガンダム 一連邦vsジオン一	95,000
CAPCOM VS SNK 2	75,000
マーズマトリックス	6,000
グレート魔法大作戦	10,000
スターグラディエイター	20,000
テトリス ザ・グランドマスター	15,000
★CP SYSTEM II★	
CPSIIマザーボード	4,000
19XX(ソフト)	10,000
X−MEN(ソフト)	6,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(ソフト)	5,000
サイバーボッツ(ソフト)	7,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	10,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
ポケットファイター(ソフト)	7,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
★その他のシステム★	
1942	8,000
1943	8,000
F−1ドリーム	3,000
エグゼドエクセス	18,000
カプコンワールド2	4,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズ殿様の野望2	5,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	28,000
ストライダー飛竜	20,000
ストリートファイター ムービー	38,000
戦場の狼	12,000
虎への道	20,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
ギャラクシーファイト	2,000
クロスソード	6,000
ゴーストパイロット	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	20,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	9,000
将棋の達人	10,000
真サムライスピリッツ	1,000
ストライカーズ1945PLUS	12,000
ティンクルスタースプライツ	8,000
天外魔境真伝	5,000
得点王3	3,000
トップハンター	6,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ニンジャコマンドー	12,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	12,000
ネオジオカップ 98	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
風雲黙示録	3,000
ブレイカーズリベンジ	12,000
ブレイジングスター	12,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	6,000
ミューテーションネイション	2,000
ラストリゾート	7,000
リーグボーリング	3,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2 JET	1,000
わくわく7	9,000
★その他のシステム★	
オズマウォース	50,000
ギャングウォーズ	5,000
四川省II	4,000
ジッピーレース	6,000
スペランカー	30,000
ファイアーバレル	18,000
フック	15,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	3,000
ロードランナー2	40,000
ロードランナー3	30,000
―― バンプレスト ――	
アクウギャレット	16,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
スーパースラムズ	12,000
ドラゴンボールZ	18,000
―― カネコ ――	
閃激ストライカー	12,000
グレート1000マイルラリー	20,000
ジャッキーチェン	28,000
―― セガ ――	
★NAOMI★	
BEACH SPIKERS	58,000
SUPER MAJOR LEAGUE	53,000
クイズ ああっ女神さまっ	4,000
★ST−V★	
ST-Vマザー	4,000
ウインターヒート (ソフト)	1,000
タイムトンネル	100,000
達人	10,000
ツインコブラ	15,000
デッドコネクション	12,000
トップランキングスターズ	6,000
バブルボブル	22,000
パラメデス	3,000
ファイターズインパクトエース	12,000
メタルブラック	20,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	10,000
リングレイジ	8,000
レインボーアイランドEX	30,000
―― ライジング ――	
バトルガレッガ	15,000
バトルバクレイド	12,000
ブラッディロア3	52,000
魔法大作戦	22,000
―― 日本物産 ――	
テラクレスタ	8,000
トリプルウォーズ	4,000
妖魔忍法帳	25,000
―― 彩京 ――	
ストライカーズ1999	25,000
ガンバード2	25,000
ストライカーズ1945	10,000
ライフフォース (沙羅曼蛇 海外版)	17,000
ライフフォース	20,000
ラビリンスランナー	20,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000
―― UPL ――	
NOVA2001	15,000
宇宙戦艦ゴモラ	20,000
オメガファイター	8,000
シュトラール	9,000
―― ビスコ ――	
婆娑羅 2	58,000
アース・ジョーカー	6,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	18,000
ステッガー1	5,000
五月陣戦	2,000
五月陣戦2	6,000
五月陣戦3	20,000
―― テクノスジャパン ――	
レッスルフェスト	2,000
がんばれゴンタ2	8,000
キャノンダンサー	15,000
逆転！？パズル番長	3,000
究極のオセロ	5,000
クラッシュローラー	20,000
グラス	15,000
サボテンボンバーズ	10,000
サボテンボンバーズ	12,000
三国戦紀2	45,000
上海III	5,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000
大王	18,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
中国龍	6,000
ツインイーグルII	25,000
トンデンラバーVol.1	5,000
ノストラダムス	15,000
牌砦	3,000
パチンコセクンーリアクション2	38,000
プリメーラ	2,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし2	8,000
メタフォックス	25,000
燃えよゴンタ！！	8,000
ラストファイティング	15,000
レゾン	15,000
―― 麻雀・花札 ――	
対戦ホットギミック フォーエバー	30,000
E雀さくら荘〜空き部屋あります〜	18,000
E Touch まる見え ネットワーク	特価
7次元の妖精達	2,000
セーラーウォーズ R	28,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
ファイナルロマンス4	15,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

タイトル	価格
ニモ	22,000
ファイナルファイト	28,000
ファイナルファイト	25,000
マジックソード (海外版)	22,000
―― ナムコ ――	
闘魂列伝4	5,000
ソウルキャリバー	48,000
ダンシングアイ	20,000
鉄拳 タッグトーナメント	58,000
エアガイツ	48,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ94	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
倉庫番DX	35,000
鉄拳3	45,000
ナックルヘッズ	14,000
ニューマンアスレチックス	14,000
熱闘！激闘！クイズ島	1,500
ネビュラスレイ	15,000
パックマニア	30,000
ハッテューク	12,000
マーベルランド	20,000
妖怪道中記	40,000
ワンバート	12,000
―― SNK ――	
ナイトメア イン ザ ダーク	20,000
MV1-A	'4,000
★NEO−GEO★	
8マン	6,000
ASOII	5,000
NAM 1975	8,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
ゴールドメダリスト	3,000
ストリートスマート	6,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
名人戦	5,000
―― アトラス ――	
怒首領蜂	40,000
豪血寺一族	3,000
ブレイゾン	4,000
―― テクモ ――	
とんでモクライシス	8,000
エイトフォース	10,000
ガスラー	12,000
クールボーダース	10,000
シェミニウィング	8,000
タンクハスタース	8,000
ボンジャック	20,000
ボンジャック	18,000
[illegible]	10,000
レジオネア	12,000
―― アイレム ――	
アンダーカバーコップス	30,000
アンダーカバーコップス (海外版)	20,000
イメージファイト	20,000
エアデュエル	15,000
エックスマルチプライ	16,000
海底大戦争	28,000
ギャロップ	15,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
サンダーブラスター	18,000
コラムス97 (ソフト)	1,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス (ソフト)	2,000
サンドアール (ソフト)	2,000
水滸演武 (ソフト)	4,000
★その他のシステム★	
MVP	2,000
エイリアンシンドローム	40,000
ガルディア	16,000
クイズゴーストハンター	5,000
コラムス	2,000
コラムスII	2,000
スパイダーマン	25,000
ロボレス2001	18,000
―― セイブ開発 ――	
戦球	15,000
戦球 (サブ)	2,000
ライデンファイターズJET	25,000
―― タイトー ――	
★G−NET★	
RCでGo!	5,000
サイヴァリア	55,000
レイクライシス	50,000
★F3 SYSTEM★	
エレベーターアクションリターンズ	15,000
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪ (サブ)	12,000
ダライアス外伝	25,000
パズルボブル2 (サブ)	1,000
パズルボブル4 (サブ)	4,000
エンパイアシティ1931	12,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	14,000
鮫！鮫！鮫！	18,000
―― データイースト ――	
アクトフェンサー	8,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
タンブルポップ	10,000
ファイティングファンタジー	15,000
マジカルドロップ	4,000
ロボコップ	10,000
―― ジャレコ ――	
グラティア	12,000
サイバトラー	20,000
テトリスプラス2	4,000
ビッグストライカー	2,000
―― コナミ ――	
★SYSTEM GX★	
スラムダンク2	6,000
セクシーパロディウス	12,000
大好きッス	5,000
ツインビーヤッホー	6,000
★その他のシステム★	
X-MEN	32,000
アステリクス	25,000
エスケープキッズ	32,000
ガイアポリス	10,000
クライムファイターズ	10,000
グラディウスIII	20,000
サーカスチャーリー	6,000
サンダークロス	22,000
サンダークロスII	22,000
プレミアムサッカー	4,000
ミスティックウォリアーズ	32,000
―― 東亜プラン ――	
ヴィマナ	10,000
ドギューン	8,000
バツグン	12,000
フーピー	5,000
ヘルファイヤー	10,000
―― ビデオシステム ――	
すくすく犬福	18,000
ラビオレプス	35,000
―― ユニバーサル ――	
Mr.DO!	10,000
レディバグ	10,000
―― その他 ――	
アシュラバスター	58,000
ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	6,000
プリティーセーラー 18禁	28,000
プリティーセーラー 2	28,000
麻雀カメラ小僧	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ごっつええ感じ	1,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀買物語	2,000
麻雀ねるとん棋鯨団	1,500
麻雀ねるとん棋鯨団	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
アイドル麻雀放送局	1,500
麻雀放送局 本番中	12,000
麻雀四姉妹 若草物語	5,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌ゴールド (BET式PIII)	10,000
かぐや姫P2	15,000
華をやらねば	特価
華折鶴	4,000
かぐや姫P2	15,000
華折鶴	4,000
華弥生	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。
通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス

その他

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

「ビデオ・ゲーム・ミュージック」三部作復刻記念

大野木宣幸 × 小沢純子 × 遠藤雅伸

80'Sクロニクル座談会

ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック
SCDC-00122

スーパーゼビウス
SCDC-00099

ビデオ・ゲーム・ミュージック
SCDC-00003

VGM史に輝く「ビデオ・ゲーム・ミュージック」「スーパーゼビウス」「ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック」のナムコ三部作。「ザ・リターン・オブ～」が12月5日に発売されることで、名作がCDで出そろう。今回サイトロンのご協力で、三部作の企画を実現させた遠藤雅伸さん、当時ナムコで作曲を担当された大野木宣幸さんと小沢純子さん、さらにナムコ時代の後輩にあたる細江慎治さん、佐宗綾子さん、相原隆行さん、佐野信義さんが加わり、超豪華メンバーによる座談会が実現！ ナムコVGM史を語れるほどの顔ぶれによる、貴重な話の数々を堪能してほしい。

その曲が十分に見合うだけのゲームを作ればいいんでしょ？

――今回は皆さんナムコにいらっしゃった方々ですので、自己紹介を兼ねて入社後の経歴を教えていただけますか？

遠藤　大学を卒業してすぐ、81年にナムコへ入社して、『ゼビウス』（※1）のプログラムとグラフィック、『ドルアーガの塔』（※2・以下『ドルアーガ』）のグラフィックとゲームデザイン、『グロブダー』（※3）のゲームデザインなどを担当しました。

『ゼビウス』の対談企画で細野晴臣さん（※4）と知り合って、歴史的な「ビデオ・ゲーム・ミュージック」（※5）をやろうという話になり、関わらせてもらいました。

ナムコ退社後、ゲームスタジオという会社で主に家庭用ゲームを作っていまして、最近はカードゲーム作家としてやってます。

小沢　この中ではただ一人、現在ナムコに所属しております。大野木さんと遠藤さんが先輩で、細江さんたちは後輩ということになりますね。

遠藤　全員を知っている唯一の人だね。

小沢　そうなりますね。入社時は大野木さんが私の師匠としていらっしゃって、『ドルアーガ』の時に企画兼プロデューサーだった遠藤さんと初めてお仕事をしました。

その後は家庭用ソフトのサウンドを作る部署に所属していましたが、最近は業務用・家庭用の区別なく担当できるようになりました。

遠藤　最初、『ドルアーガ』は彼女が担当した（エンディング）曲が先に出来ていて、「ゲームで使えないよ」って言われてた。「大丈夫、大丈夫、俺が使ってやるから」ってことで、使われたという経緯があるんですよ。

相原　この曲がボツってのも困りますね（笑）。

遠藤　大掛かり過ぎて、当時は「やり過ぎ」って判断されていたんだよ。「その曲が十分に見合うだけのゲームを作ればいいんでしょ？」ということで始めたのが『ドルアーガ』。

佐野　ゲーム自体の構想はあったんですか？

遠藤　構想は前からあって、この曲をエンディングに使うぞっていう具体的な方向性が生まれたんだよ。

佐野　どうしてこの曲を作ったんですか？

小沢　新人研修。

佐野　し、新人研修ぅ!!

小沢　大野木さんが基板の使い方を教えてくれて、「まだ仕事がそんなに入ってきていないから、何か好きな曲を作ってみな」ってことで出来た曲の一つ。

佐野　へえ～っ！

――当時のナムコサウンドにあまり無いタイプの曲ですよね。

遠藤　ポップな感じが無いですからね。重い感じで。

大野木　ナムコには変なのと堅いのしかなかった。

（一同爆笑）

きれいになっちゃうと面白くないんですよね

――では続いて大野木さん、お願いいたします。

大野木　80年、『パックマン』（※6）が発売された年に入社しました。会社にアナログシンセがあったので、いじって遊んでたら「じゃあ、それを入れてみよう」ということになったんですよ。そしたら、たまたま曲が書けちゃったんで、それ以来音楽担当になりました。

退社後は、遠藤さんとゲームスタジオにいたりしたんですが、どうもひと所に長居できないタチみたいなんだよね（笑）。今はゲーム音楽とは離れた仕事をしています。

――大野木さんのゲームBGMデビュー作は？

大野木　『ニューラリーX』（※7）ですね。

遠藤　『ラリーX』（※8）もやってたんだよね？　でも、BGMの最

大野木宣幸&小沢純子 全作曲担当リスト

発表年	作品名	作曲
1981	ニューラリーX	大野木宣幸
1981	ワープ&ワープ	大野木宣幸
1981	ギャラガ	大野木宣幸
1981	ボスコニアン	大野木宣幸
1981	ニューボスコニアン	大野木宣幸
1982	ポールポジション	大野木宣幸
1983	マッピー	大野木宣幸
1983	ポールポジションⅡ	大野木宣幸
1983	リブルラブル	大野木宣幸
1984	ギャプラス	小沢純子
1984	ドルアーガの塔	小沢純子
1985	ホッピングマッピー	大野木宣幸
1985	メトロクロス	大野木宣幸
1985	スカイキッド	小沢純子
1986	トイポップ	小沢純子
1986	スカイキッドDX	小沢純子
1986	イシターの復活	小沢純子
1986	ローリングサンダー	小沢純子
1989	フォートラックス	小沢純子

大野木宣幸

PROFILE
サウンドデビュー作は「ラリーX」。VGMの作曲担当としては、あまりに有名な「ニューラリーX」が最初。ひたすらポップで聴く者の耳に残るメロディーを得意とし、80年代前半のナムコサウンドを代表するサウンドクリエイターである。

小沢純子

PROFILE
スタッフクレジットはZUNKO。80年代前半からナムコサウンドを作り出してきた「ドルアーガの塔」のような大スケール、「ローリングサンダー」のジャズテイストなど、その作品はVGMの枠を大きく広げてきたといえるだろう

遠藤雅伸

PROFILE
独創的な世界観をビデオゲームに持ち込んだ第一人者。企画者・プログラマー・ゲームデザイナーとして「ゼビウス」「ドルアーガの塔」「グロブダー」etc.を世に送り出した。今回の復刻三部作は、遠藤氏と細野晴臣氏の邂逅に端を発している。

初は『ニューラリーX』でしょう。

大野木　そうですね。

小沢　私は入社の試験面接で、「サウンドをやりたい」って言ったんです。そこで「じゃあ、ナムコのゲーム音楽で何が一番好き？」って聞かれて、私は大きな声で『ニューラリーX』って答えたんですよ。そうしたら、相手の方がにっこりとして「先輩として(大野木さんが)いますから」って言われて、私は「あ、内定したのかな」とうれしかった記憶がありますよ。

――大野木さんがナムコで最後に手掛けられたのは『メトロクロス』(※9)ですか？

遠藤　『ホッピングマッピー』(※10)でしょう。

大野木　そうですね、どちらかです。

――85年ですね。

佐野　もう、出てくるタイトルが、どれも涙を禁じ得ない(笑)。

小沢　「オール・アバウト・ナムコ」(※11)で、私は大野木さんの曲を楽譜に起こす係だったので気が付いたんですけど、大野木さんの曲で「ラ」と「ソ♯」が同時に鳴っていたりして(笑)。

大野木　そうそうそう(笑)。

佐野　ああ、あの本は当時買えなくて、立ち読みをして覚えたんだ(笑)。

佐宗　音がぶつかるんですけど、それが面白いんですよ。

小沢　きれいになっちゃうと面白くないんですよね。

遠藤　二度や平行五度(※12)が多いんだ。これが大野木さんの味なんだよね。『ギャラガ』(※13)アレンジの時、細野さんに「これで……合ってる？」って聞かれて(笑)。『ギャラガ』アレンジバージョン(※14)ってスゴかったよねえ、あれが感動の幕開け。

(一同納得)

佐宗　あれは涙しましたねえ～。

遠藤　アルファのスタジオ(※15)だったんだけど、僕は会社員だから、毎日帰らなきゃならなくてね。「いいよ、明日までにやっておくから」って細野さんが言ってくれて。

小沢　あのころはフレックス制が無かったからね。何時まで働こうが、朝の九時には出社してなくちゃならなくて。

遠藤　通常の業務が終わったすぐ後でスタジオに行くと、細野さんが「出来てるよ、特等席へどうぞ」ってミキサー卓の前に座らせて、大きなスピーカーで聴かせてくれるのね。曲調が変わるところで寒気がしたよ、「うおぉぉ、スゲーッ！」ってね。

相原　最初、アレンジが入っているとは思いませんでしたよ。

遠藤　音はね、全部、細野さんがプロフェット(※16)で作っているんだよね。ゲームの音を全部聴いてから音を作って、「どう？似てる？」って聞くのね。「もうちょっとかな」とか言っちゃったりして、おこがましいんだけど(笑)。

相原　細野さんにディレクションをぉぉ、スゲエエッ!!

大野木　最初、細野さんは仕事しなかったんだよね。スタジオに持ち込んだ筐体でゲームばっかり(笑)。

遠藤　「面白いよねえ」って。音が似てるよねって段階になったら、細野さんがシンセに10キーで打ち込むんだよ。信じられないでしょ？

相原　すごいですね～。

「僕は好きでした」みたいな意見を心の糧にしています

――続いて細江さん、お願いいたします。

細江　ナムコでは85年にアルバイトで、当初はテストプレイヤー、いわゆるデバッグを担当していました。その後、絵描きが足りないということで、『ローリングサンダー』(※17)なんかでちょこちょこ描いて、そのうち音のほうへ移りました。サウンドの最初の作品は『ドラゴンスピリット』(※18)です。

その後、いろいろな悪事を働きまして(笑)、入社10年を期にナムコを辞めてからアリカを経由して、スーパースィープという会社を作って現在に至っています。

佐宗　私は89年に入社しました。学生時代からゲーム音楽が大好きで、『ゼビウス』を遊び倒して、指の皮が剥けるまでゲームセンターで遊んでいました。

佐野　経歴はゲーマーですね(笑)。

佐宗　(笑)。高校時代は本当によく遊んでましたね。普通の人が就職活動を終えたころから動き出してナムコを受けたんですけど、面接官が小沢さんだったんですよ。私はナムコ一社しか受けていなくて、「ダメだったらどうするんですか？」と質問されました。

細江慎治

PROFILE
スタッフクレジットはメガテン。80年代後半から90年代まで、ナムコサウンドを支えてきた。『ドラゴンスピリット』『アサルト』『オーダイン』『スターブレード』『リッジレーサー』シリーズ、『サイバースレッド』『鉄拳』など、手掛けた作品は非常に多い。

佐宗綾子

PROFILE
スタッフクレジットはAYA。細江氏と共に『リッジレーサー』『ギャラクシアン3』シリーズ、『タートダッシュ』など、数々のサウンドを世に送り出す。『倉庫番DX』『ローリングサンダー2』『爆裂クイズ 魔Q大冒険』『X-DAY』『サイバーサイクルズ』『ゼビウス3D/G』などを手掛けている。

相原隆行

PROFILE
スタッフクレジットはJohn99。『リッジレーサー2』『レイブレーサー』『鉄拳』などを細江氏らと共に担当した。代表作は『ナックルヘッズ』『グレートスラッガーズ』『ガンバレット』『タンクフォース』『ソウルエッジ』。

佐野信義

PROFILE
スタッフクレジットはSANODG。『リッジレーサー』シリーズに参加、『鉄拳』シリーズの作曲など、90年代の名作群を生み出す。そのほか、『ニューマンアスレチックス』『ダンクマニア』『GunmenWars』『ワールドキックス』などを手掛けている。

80'sクロニクルノート

1『ゼビウス』

1983年発売。光源を定め、中間色を配した美しいグラフィックやさまざまな隠しフィーチャーなど、シューティングのゲーム性に加えてさまざまな魅力を備えた大ヒット作。キラキラしたSE(効果音)が耳に残る。

2『ドルアーガの塔』
1984年。アーケード版アクションRPGとも呼べる意欲作。隠された宝箱の情報を、プレイヤーたちは血眼になって調べた。全60階をクリアすると聴けるエンディングは鳥肌&涙モノ。

3『グロブダー』
1984年。『ゼビウス』に登場した敵キャラが、自機になって登場。誘爆をうまく使って敵を破壊していく、戦略的要素の強いシューティングゲーム。タイトルの語源は「黒豚」らしい。

4 細野晴臣
世界に名を馳せるコンピュータミュージックのパイオニア的グループ「イエロー・マジック・オーケストラ(Y.M.O.)」のメンバー。『ビデオ・ゲーム・ミュージック』『スーパーゼビウス』を監修した人物であり、VGMへの功績も計り知れない。

5『ビデオ・ゲーム・ミュージック』
1984年発売。遠藤氏と細野氏の邂逅をきっかけに生まれた作品。単なるサントラ盤に留まらず、細野氏によるアレンジが加えられてゲーム音楽の可能性を大きく広げた金字塔的一枚。

6『パックマン』
1980年。自機であるパックマンを操って、面内のエサ(ドット)を食べていく面クリア型アクションゲーム。エサを食べる「ワカワカ……」という音が何とも印象的。

7『ニューラリーX』
1981年。自機の[illegible]場所が作られるなど、前作の難易度に調整を加えたニューバージョン。大野木氏が作曲したお馴染みのBGMが入っているのはこちら。

8『ラリーX』
1980年。敵の車をかわしながら、ステージ内のフラッグを集めていく面クリア型アクションゲーム。

9『メトロクロス』
1985年。障害物をかわしながら、制限時間内にゴールを目指すアクションゲーム。ワンミスが命取りになりかねないなど、ゲーム性は非常にシビア。アイテムの「缶」をあえて踏まず、蹴りまくってスコアを稼ぐのが楽しかった。

10『ホッピングマッピー』
1986年。ホッピングマシーンに乗ったマッピーを操って、アイテムを回収していく、面クリア型アクション。ニャームコなど、『マッピー』でお馴染みのキャラクターたちも登場する。

11 オール・アバウト・ナムコ
電波新聞社より発刊されたナムコゲーム集大成本。「1」「2」とも現在は絶版だが、2冊を合本した「オールアバウトナムコ名作ゲーム集」が発売中。「2」には名作VGMの楽譜も掲載されている。

12 二度・平行五度
どちらも音程を表すもので、二度や平行五度はめったに使われない。詳しくはピアノなんかを習っていた人に聞いてみよう。

13『ギャラガ』
名作『ギャラクシアン』の流れを汲む、これまた名作シューティング。敵にキャプチャーされた(捕まった)自機を取り戻すと、自機が「デュアルファイター」としてパワーアップするというフィーチャーが斬新だった。シューティングとしては珍しい、ディレイがかかったBGMが本作をさらに印象的なものにしている。

14『ギャラガ』のアレンジバージョン
前述の『ビデオ・ゲーム・ミュージック』収録。

15 アルファのスタジオ
アルファレコードが所有していたレコーディングスタジオで、同社の最上階に設けられていた。Y.M.O.などのアーティストがさまざまな名作を生み出した、伝説のスタジオの一つ。

16 プロフェット
1978年、アナログシンセサイザーの画期的な[illegible]として「プロフェット5」が登場。Y.M.O.も使用していた。

17『ローリングサンダー』

1986年。悪の組織ゲルドラと戦う、スパイ映画タッチの横スクロールアクション。ジャズのテイストを含んだBGMは、レトロな世界観と非常にマッチしたものだった。91年には続編『ローリングサンダー2』発売。

18『ドラゴンスピリット』
1987年。自機がドラゴンという奇抜な設定、緻密な世界観など、今でも根強い人気を誇る名作縦シューティング。BGMは伸びやかなシンセ音と力強いリズムで、ファンタジックな世界観とのミスマッチ感覚が印象的。90年に発売された続編『ドラゴンセイバー』では、スタート時のコマンド入力で前作のBGMを聴くことができた。

小沢　私、そんなことを言ったんだ(笑)。
佐宗　それで「もう一年頑張らせていただきます」と(笑)。
佐野　えーっ、ナムコ浪人を？(笑)
佐宗　ええ。最終面接では「歴代ナムコゲームのヒット作を挙げなさい」という質問がありましたよ。ダーッと挙げました。
相原　楽勝じゃないですか(笑)。
佐宗　「あなた、相当遊んでたねえ？」とか言われて。「でもねえ、一つ、一番大事なのを忘れてるよ」って。
小沢　え、何だったの？
佐宗　『パックマン』なんですけど(笑)。という感じでナムコに入りました。当時細江さんがリーダーで、ビシビシ鍛えられましたね。7年ぐらいしてアリカへ移って、今、また細江さんとスーパースイープという会社におります。

――佐宗さんの師匠が細江さんで、細江さんの師匠が小沢さん、小沢さんの師匠が大野木さんと遠藤さんになるわけですね。お願いします。続いて相原さん、お願いします。

相原　もともとはゲームミュージックがきっかけでシンセサイザーを始めていまして、255ステップ(※19)しかないシンセで、『ドルアーガ』の主人公ギルが剣を出す音を作ったりして遊んでいたんです。そんな感じで91年に入社しまして、最初は主に大掛かりなテーマパークものなどを手掛けていたんですが、次第に基板のほうへ入っていきました。多分、この中でカスタム30をいじった最後の人間ですね。
佐宗　うん、一番最後だね。

――カスタム30というのは、いわゆるナムコ音源ですか？

相原　ええ、C30(サンマル)ともいわれています。
小沢　音源チップの一種ですね。
相原　ちょうどFM音源のチップといっしょに、まだC30も残っていた時代なんですよ。
佐野　『タンクフォース』(※20)ですか？
相原　そうそう。それで97年に細江さんが辞めるのと同時にアリカへ移りまして、その4年後に「ぼちぼち一人でやらなあかんかな」と一念発起して、フリーでやっています。

では佐野さん、お願いいたします。

佐野　92年に入社して、最初の担当は『ゾンビキャッスル』(※21)です。今回呼んでいただいたのは、やっぱり『リッジレーサー』(※22・以下『リッジ』)をお手伝いさせてもらったからなんでしょうね(笑)。何でもやっておくもんですね、若い内に(笑)。
細江　いろいろあったからね、『リッジ』は。ネットでも話題に上がったりね。
佐野　僕も遠藤さんに倣って(笑)、ネットの掲示板に書き込みをしてました。
　後は『鉄拳3』(※23)です。『鉄拳』『鉄拳2』ではちょっとお手伝いというか、PS版のアレンジなんかをやっていました。『3』では徹底的に変えようという意気込みで取り組んでいましたけど。

ナムコゲームが詳細に記された文献「オール・アバウト・ナムコ」。

――では、デジロック(※24)風にしようと思ったのは……。

佐野　僕だけです(笑)。「僕は好きでした」みたいな意見を心の糧にしています。
相原　僕は好きだよ(笑)。
佐野　(笑)。なんで当時言ってくれなかったんだよって。
　今年ナムコを退社しまして、現在はキャビアという会社で、ゲーム音楽もやりつつ、ディレクターをやってます。

『ギャラガ』のディレイ音はバグなんだよね

――続いては、復刻CDが出揃う三部作について伺っていきたいと思います。「ビデオ・ゲーム・ミュージック」にはジャケットが二種類あるのはどうしてですか？　初期の盤にはゼビウス人(※25)に口が無くて、一般的に出回っているのは口があるバージョンということになっていますが。

遠藤　多分、口が無いバージョンっていうのは、存在しないんじゃないんですか。僕は一度も見たことがないんですよ。雑誌に口無しバージョンが載っているのは、ジャケットのボツ案のほうが出版社へ出回ってしまったんだと思います。

――確かに、今日お持ちいただいた見本盤にすら口があるわけですから、初期のものに口が無いという説はおかしいですよね。ところで、慶野さん(※26)という方のお名前もよく耳にするんですが、あまりメディアに出てこられないですよね。どんな方なんですか？

遠藤　今日、呼べばよかったですね。僕と同期で、81年入社。芸大でジャワ島なんかの民族音楽を勉強してた方です。音楽に対して、すごく厳しい姿勢の方ですね。

大野木さん所蔵の「ビデオ・ゲーム・ミュージック」の見本盤に見入る佐野さんと相原さん。当時のスタッフのサインが入っている激レアもの。

小沢　そうですね。
遠藤　彼女に注文を出せるのは僕だけだったのかなあ。僕の仕事を認めてくれていたのか、同期というのもあったのかもしれないですけど。

――当時のナムコは、どんな会社だったんですか？

遠藤　規律はしっかりしているんだけど、それを破ってまでやろうという人間に対しては大らかな会社。
相原　あ～、なるほど。ある意味『リッジ』の最初の時もそうですね。
遠藤　なおかつ、会社がそれを認めてくれるんだよね。
佐宗　『F／A』(※27)の時に、「ロムが壊れてますよ、これ」って言われたんです。
相原　ロムのアドレスがずれてるだとか、失礼なことを言われましたよ(笑)。「いや、これはこういう曲なんだ！」って(笑)。

――(笑)。

遠藤　やりたいことを好きなようにやらせてもらいましたよ。カピとかデロータとかテラジ(※28)みたいな名前をガーンと使わせてもらったし、隠れキャラクターもそうだし。
　ソル(※29)はものすごく怒られたんですよ。企画のほうから、「シューティングにそんなものを入れるとは何事だ」ってね。最初はバグだってしらばっくれてたんですけど(笑)。それからデバッグを担当する検査課から「面白いのは分かったから、一体ソルをいくつ埋めたんだ、頼むから教えてくれ」って泣きつかれました(笑)。

――ソルは2P側で判定が違いますよね？

遠藤　プログラムを軽くしなければいけなかったので、とりあえずスピードを優先しようと無理した結果です。
佐野　プレイする側は「そういうもの」として受け入れてましたよね。
遠藤　バキュラ(※30)のカンカンって音には、苦労してねえ～。
相原　あれはいい音ですよね。

遠藤　二音を組み合わせて干渉させればそうなるはずだって、いろいろ試したんですよ。
大野木　『ギャラガ』のディレイ音はバグなんだよね。
佐野　え、あれそうなんですか?
大野木　そう、単音3つがずれて鳴っちゃったんだよ。
遠藤　当時は音数が限られていたから、ディレイに一音使うのがもったいなかったんだよね。
佐野　僕は「ディレイ」って宇宙を感じるんですよね。最後に『スターブレード』(※31)を担当していた時に「宇宙=ディレイ」だと言ってたぐらいで(笑)。だから、今のは「がっかりエピソード」なんですけど(笑)。
大野木　最初のころはそんなのばっかだよ。たまたまっていうのが多いね。

「ナムコサウンドはこうでなければいけない」というのは無いですから

——初期のナムコサウンドというのは、C30というチップと切り離せないものなんですか?
小沢　その前にC15っていうのがあって、もっと前には3音のものもありましたね。波形ロムなんて、データの保存が紙テープだったんですよ。
——え? それは……。
遠藤　穴が開いた、コンピュータ用のテープ。
佐野　昔の「ルパン三世」に出てくるようなものですかっ!?

細江　しかもそれを読んじゃう(笑)。
遠藤　読めますよ。
え——っ!!(一同驚愕)
遠藤　穴が8つ開いていて、そのビットパターンから十六進を直結して考えれば、読めるようになるんですよ。ひらがなを漢字に変換するぐらいの感覚ですね。
小沢　そんな感じで、音源はいろいろ使ってますよ。
相原　そういえば、同じ音って出ないんですよね、波形が同じでも。「ナムコ・クラシックコレクション」(※32)っていうのを5年ぐらい前に担当したんですけど、各方面からケチョンケチョンにけなされましたよ、「音が違う」って。そんなはずはないんですけど(笑)。
小沢　必ずそういう声は出てくるんですよね。
相原　細江さんからも言われましたよ、『マッピー』の曲が違うって。曲は同じですって(笑)。
大野木　音色はともあれ、メロディ指向だったよね、ウチは。
遠藤　そうだね。任天堂さんもそうだと思うけど。
——では、小沢さんへの質問です。これからのナムコサウンドの方向性はどうなりますか?
遠藤　いい質問だね〜(笑)。
小沢　この顔ぶれでも、私が答えなきゃならないんですね(笑)。
遠藤　やっぱり個性だよ。
細江　ナムコって、メーカー色が無いですよね。
小沢　そうですね。「ナムコサウンドはこうでなければいけない」というのは無いですから、個人に託される部分が大きいですよね。「新しそう、面白そうだから、やっちゃおう」みたいな感覚が、伝統として息づいているんじゃないでしょうか。
——最後に復刻三部作がすべてリリースされるということで、お三方からお言葉をいただけますか?
遠藤　ゲーム史上に残るものが、音もよくなってきっちりとした形で出るということですから、ぜひ聴いてみてください。
小沢　チープな音なんだけど、チープな音なりに制作者の思い入れが込められています。その辺りを聴いてほしいですね。
大野木　勢いだけでやりたいことをやっていた結果です。そこにある新鮮さを感じてほしいし、なんか耳にこびりついて離れないメロディに触れてほしい。とにかく驚いてください。機会があったら、また曲を作ってみたいですね。

(敬称略・10月30日　横浜市中区「四五六菜館・別館」にて)

80'sクロニクルノーツ

19　ステップ
シンセサイザーやシーケンサーでデータを構成する最小単位。「音符」と考えて差し支えないだろう。

20『タンクフォース』
1981年。自機タンクを操って、敵から司令部を守るシューティング。プレイヤーに有無をいわさぬ危機感を煽る、緊迫したBGMが印象的。80年発売『タンクバタリアン』シリーズの流れを汲み、85年発売『バトルシティ』のリメイク作にあたる。

21『ゾンビキャッスル』
1993年。本物のボールを飛ばしてゾンビを倒すというシューティングエレメカ。

22『リッジレーサー』
1993年。テクスチャーマッピングやグローシェーディングなど、最新技術をふんだんに取り込んだレースゲーム。「レースゲームのBGMかくあるべし」という、ひとつの指針を示した作品だといえよう。コース選択時にBGMも選べた。

23『鉄拳3』
1997年。前作から約15年後という舞台設定で、仁、ファランやシャオユウ、エディといった新キャラが多数参入。横移動などシステム面だけでなく、BGMでも前作とはガラッとイメージを変えて、新たな試みが取り入れられている。

24　デジロック
「デジタルロック」の略称。従来のロックが持つダイナミズム、疾走感といった要素を持ったサウンドを、シーケンサーなどのデジタルな手法で作り上げるジャンルのこと。『鉄拳3』で大胆に取り入れられた。

25　ゼビウス人
「ビデオ・ゲーム・ミュージック」のジャケットを飾る、謎の人物の通称。ゼビ人ともいわれる。

26　慶野さん
慶野由利子さん。大野木さん、小沢さん同様、数々のナムコサウンドを手掛けられた方。『ゼビウス』における、倍音を利用した音作りは彼女の手によるもの。『グロブダー』『ディグダグII』『ドラゴンバスター』などでも作曲されている。

27　F/A
1992年。縦画面シューティングで、ゲームタイトルは軍用機の戦闘機(Fighter)と攻撃機(Attacker)に由来している。実在する16種類の軍用機から自機をセレクト可能で、パワーアップなどが無いストイックなシューティング。二人プレイ時には機体の組み合わせが熱かった。当時のゲームとしては珍しいレイブ系BGMで、ひたすら高揚感を誘うものであった。

28　カピ、デロータ、テラジ
いずれも『ゼビウス』に登場する敵キャラクターの名称。本作では、自機(ソルバルウ)はもちろんのこと、全キャラクター(機体や建造物など)すべてに名前が付いていた。

29　ソル
ふだんは地下に隠れているが、自機のブラスター(対地攻撃)を特定の地点に撃ち込むと、地面からニョキニョキと姿を現す。ゲームにおける隠れキャラの元祖といわれている。ちなみに同様の隠しフィーチャーであるスペシャルフラッグは、自機1アップのキャラ。

30　バキュラ
『ゼビウス』に登場する、破壊不能の板状キャラ。「256発撃ち込むと壊せる」というまことしやかな情報が流れたが、全くのデマであった。

31『スターブレード～オペレーション・ブループラネット～(仮)』
先日開催された「アミューズメントマシンショー」で参考出展された、半天球型の大型筐体(O.R.B.S.)を使用したスペースシューティング。この作品で、佐野さんはSEを担当されている。

32『ナムコ・クラシックコレクション』
80年代にナムコが世に送り出した珠玉の名作群をリバイバル&リメイクし、90年代のアーケードに復活させた作品。1995年にVOL.1(『ギャラガ』、『ゼビウス』、『マッピー』)、翌年にはVOL.2(『パックマン』『ラリーX』『ディグダグ』)が発売されている。

今回のお題は、ゲーム単体として捉えた場合は『レイディアントシルバーガン（トレジャー／98年）』（以下シルバーガン）ということになる。もちろん、発売年だけを見るならば、本来このコーナーでレゲーとして取り上げるほど古い作品ではないかも知れない。

しかし、『シルバーガン』をはじめとする「プロジェクトRS」に込められた、開発者・井内洋氏のスピリッツは、このページに関心を寄せてくれる読者の琴線に、必ずや触れるものと思う。

今回のオールドゲームミュージアムでは、筆者の最大級の敬意と共に「井内洋とシルバーガンの世界」を紹介しよう。

輪廻のサイクル

『シルバーガン』の世界や、それが生まれた理由をより深く理解するためには、井内氏がどういった視点でゲームの進化を見ているのかを知る必要があるだろう。

まず、氏の思考は、「多くのものごとは、ある程度のサイクルで循環している」という概念がベースになっている。ファッション、映画、音楽、アニメなど、さまざまなジャンルでこの現象が見られるわけだが、ゲームの進化・発展も同じと捉えているのだ。

考え方そのものはもちろん、この現象を示す言葉として「輪廻」という表現を好んで用いていたことも非常に印象深い。井内氏は、ゲームもこの「輪廻のサイクル」の中で、キーとなる作品を起点として、時代時代に合った要素を付加され進化している、と考えている。

「これは自分がそう思っているだけで、異論もあるかとは思いますが」という断りは入ったが、その分析には説得力があり、筆者はとても興味深いものに思えた。

例えば、地形のある横シューの基本形は『スクランブル（コナミ／80年）』の時点で既に完成していて、それを起点として1サイクル目の横シューが発展していった。そして「パワーアップ」という、時代に合わせた要素を付加して成功したのが、言わずと知れた『グラディウス（85年／コナミ）』だ。この作品が地形横シューの2サイクル目の起点となり、コナミ、アイレムを中心とした80年代後半のパワーアップ型横シュー黄金時代をリードしていったのだ。井内氏の言う「サイクル」の考え方を80年代横シューのジャンルに当てはめると、こんな解釈になるだろう。

ビデオゲームが出現してからおよそ30年が経過し、歴史の長いジャンルは例外なく飽和状態に達した。現在人気のあるタイトルも決して「新しい」わけではなく、そのジャンルにおいて、より研ぎ澄まされているにすぎない。

こういった現状で井内氏がゲームを作る際に最も重視しているのは、「幅を出すこと」だという。アーケードゲームはライトユーザーの遊びやすさを優先させ過ぎた結果、過去の名作が生み出した多くの魅力的な要素を切り捨て、「幅」が狭くなっている、と指摘する。ここで氏が言うところの「幅」とは、「多様性」という言葉に置き換えると分かりやすい。

90年代に入ると、一般プレイヤーが取っ付きやすい、「ショット+ボム型」の縦シューが主流となり、マニアックな横シューは急激に衰退。地形要素から成るパズル性や、凝ったパワーアップの面白さを備えた作品数も少なくなっていった。

このように、少なくともシューティングというジャンルでは、このころから「幅」が狭くなってきていることはあきらかだ。この流れは、90年に発売された『雷電（セイブ開発）』が、サラリーマンなどの一般層にもウケたことがきっかけになっている、と井内氏は見ている。

サターン版で流れる「声」

STAGE：1 LINK

100000 B.C 7.13.18:06

「この世に生まれし第11の息子よ、銀の銃をもって人々の魂を撃ちぬくのだ」
「お願い、あきらめないで」
「愚かじゃよ人間は……」
「人よ立ち上がれ！　この大地は神が我々に与えしものなのだ」
「あんた、正気なのか？　自分のやっていることが分かってるのか？」
「なっ、何をする！」
「希望を持ちましょう、そしていつの日か必ず」
「この荒れ果てた大地を見るがよい、これが我々に与えられた天罰なのじゃ」
「殺せ！　そして奴等を根絶やしにするのだ！」
「戦争を止めることは出来ないのだよ。戦争はお互いが正義じゃからな……」
「お願い、あきらめないで」
「ここには夢や希望なんてない……」
「緑に覆われていたあのころの風景はなくなってしまった」
「あきらめないで」
「わたしにだって夢はあったわ、でもどうしてかしらね」
「これからは人を中心とした政治が必要なのだよ……」
「このことにより世界大戦は避けられないものとなりました」
「我々はもう一度考え直すべきです。皆さんにも分かっているはずだ」
「サイは投げられた。もう誰にも止めることはできん」
「世の中は移り変わってゆく……しかし、変わらないものがひとつだけあるのだ」
「あきらめないで」
「俺の夢はね……この宇宙の中にあるんだ」
「わたしのこと、愛してる？」
「!?」（爆発）

シルバーガン元ネタ紀行

スタート直後、画面右端に隠しキャラのメリーさんが出現。しかし、点数はたったの10点。

元ネタは『ゼビウス』のスタート直後の隠しメッセージ。これも10点だったのである。

ステージ4Aボス「LUNAR-C」。3機合体したあげく、アトミックパイルまで!?

元ネタは3機合体する『ムーンクレスタ』の自機。井内さん、この手のゲーム好きなのね。

初めて見たときは、ちょっと唖然。しかも、初期は名前が、『RQ』だったんだよ〜。

はい、元ネタは『R-TYPE』の自機です。正確には『R-TYPEII』かも?

このページを読むために知っておきたい『レイディアントシルバーガン』あらすじ

人類最後の生き残り、主人公のバスターとレアナは襲い来る敵を次々と撃破していくが、「石のような物体」の最後の爆発に巻き込まれ、命を落とす。そこでいったん、人類は完全に滅亡するのだが、直前にすべての歴史を知ったロボノイド・クリエイタは、二人が最後の戦闘に赴く前に頭髪をもらい受けていた。人類滅亡後、ただ1人（1体?）地球上に残されたクリエイタは二人の頭髪からクローンを作り、人類を再生させる。そして再興した人類だが、再び同じ歴史を繰り返し……というのが『シルバーガン』世界の人類滅亡〜再生までの大筋。人類は超越的存在である「石のような物体」の干渉により同じ滅亡の歴史を延々と繰り返しており、破滅のループから逃れられない存在として描かれている。

「原文」について

これはサターン版に関するネタになりますが、どうしても外せない要素なので今回掲載することにしました。シルバーガンの最終面は「石のような物体」と対峙し、ひたすら攻撃を避けるだけのステージであることは、アーケード版をプレイした人ならご存じのことと思います。この場面、アーケード版ではBGMが一切無いのですが、サターン版ではきちんとBGMがあり、同時に人々の「声」が聞こえます。右ページの下にまとめてあるのが、ゲーム中に実際に流れているセリフ。そして、そのセリフが本当に意味するところ、つまり「原文」がこのページの下に載せてあります。ゲームに関わるすべての人に対するメッセージ、井内氏自身の初心表明がここに込められています。

「プロジェクトRS」

「多様性を犠牲にして、ライトユーザー寄りのシューティングばかりになった揚げ句、そのライトユーザーにすら飽きられた後に何が残るのか? アーケードからシューティングというジャンルそのものが無くなりかねない」。「プロジェクトRS」は、このような思いが原動力となって生まれた。

『シルバーガン』の中では「地形」「パズル性」そして「狙い撃つ感覚」の三要素が、再現された過去の魅力的な要素として際だっている。いずれも90年代後半からの主流である、バリバリ系シューティングにはまず見あたらない要素だが、ここで特に注目してほしいのは、最後に挙げた「狙い撃つ感覚」。

実は井内氏、幼いころから結構なゲーム小僧だったらしく、ビデオゲーム登場以前からゲームコーナーに出入りしていたようだ。

『ポン(72年／アタリ)』『スペースインベーダー(78年／タイトー)』の出現をリアルタイムで体験し、特に『スペースインベーダー』は最も深く心に焼き込まれたタイトルだそうだ。その後も『ギャラクシアン(80年／ナムコ)』『ギャプラス(84年／ナムコ)』といった固定画面シューティングはかなりプレイしていたという。

『シルバーガン』において、チェーンコンボで得点を稼ぐために必要な「Aショット単発打ち」の独特なプレイ感覚は、この手のゲームの「単発のショットで精密に敵を狙い撃ちする面白さ」を現代に復元するための手段でもあったのだ。

目に見えぬものを感じよ

『シルバーガン』で再現されている過去の魅力的な要素、80年代横シューの地形やパズル性、ギャラクシアンライクな狙い撃ち感覚などは、ゲーム性の面からプレイヤーに何かを訴えかけていた。

しかし、このゲームのストーリーや世界観(ただしそれは、アーケード版をプレイしているだけではなかなか全貌が見えてこないものだったのだが……)を理解すると、さらに深いメッセージの存在を感じ取ることができる。

『シルバーガン』のストーリーにおいて、人類は同じ過ちを繰り返し、同じ破滅の歴史を延々とループする存在として描かれている。

井内氏によるとこれは、もはや新しいものは生まれ得ず、輪廻するサイクルの中で発展するしかないゲームの世界を投影したものだと言うのだ……!

そして、ゲーム開発者としての自らの存在と行為を、劇中に登場するロボノイド「クリエイタ」に重ね合わせている。エンディングでクリエイタが主人公のクローンを作り人類を再生したように、自らは古きよき時代の「ゲームゲームした」ゲームを現代に蘇らせているのだ。

ループする世界。それでも、生きることは素晴らしいのか。それとも、そこにあるのは諦念か……。あるいは、自らの力で滅びのループを断ち切ることも不可能ではないのだろうか。

未来は、これからの企業がどのようなゲームを世に送り出すのか、それをプレイヤーがどのように受けとめるかによって、変えられるものだと信じたい。

原文

私的代弁者：「この世に生まれた11番目の作品『シルバーガン』をもって人々に訴えかけるのだ」
私的かつ客観的代弁者：「お願い、あきらめないで」
正しき主観を持つ者：「愚かだよ、俺たちは……」
無知な商売人：「創造者よ立ち上がれ! この金を生む業界は我々のためにあるのだ」
道理を理解する者：「あんた、正気なのか? 自分のやっていることが分かってるのか?」
道理を理解する者：「な、何をする!」
気休めの言葉：「希望を持ちましょう、そしていつの日か必ず」
正しき主観を持つ者：「この最悪の市場を見てみろ、これが自業自得の現状なんだよ」
無知な商売人：「クビだ! 奴等を全員クビにしろ!」
客観的代弁者：「争いを止めることはできない。創造者も商売人もお互いが正義だと思っているからな……」
私的かつ客観的代弁者：「お願い、あきらめないで」
去りし者1：「ここには夢や希望なんてない……」
創造者：「ゲームそのものが楽しいと思っていたころの感覚はなくなってしまった」
私的かつ客観的代弁者：「あきらめないで」
去りし者2：「わたしにだって夢はあったわ。でもどうしてかしらね」
視野の狭い商売人：「これからは視野を広く、ライトユーザーを中心としたゲーム作りが必要なのだよ」
客観的代弁者：「このことにより両者の対立は避けられないものとなりました」
私的代弁者：「我々は考え直すべきです。皆さんにも分かっているはずだ」
客観的代弁者：「サイは投げられてしまっている……もう誰にも止めることはできない」
希望的観測者：「しかし、世の中が移り変わっていっても……変わらないものがひとつだけあるはずだ」
私的かつ客観的代弁者：「あきらめないで」
私的代弁者：「俺の夢はね……この創造空間にあると思いたい……」
ゲームたる者の存在：「わたしのこと、愛してる?」
全員：「!?」(爆発)

幻ゲーは「一応出荷された」、「実は面白い」という二点を重視して選びたいものの、古いゲームだと（今は見ないから）感覚が麻痺してる部分もあってなかなか難しい。さらに欲をいえば「よく見る伝」とリンクできればベストですな。

レイヤーなお店紹介 ゲームインみとや三河島店

アリカの公式『レイヤー』大会「漢祭り2」の開催地として名高いゲームインみとや三河島。ここの常連さんは「一日一レイヤー」をスローガンに『レイヤー』研究を続けている。その噂を聞きつけ、全国各地のレイヤーファンが集結するのだ。冬休み中はずっと『レイヤー』が稼動しているそうなので、宿題としてプレミアムコンボを探すしかないのさ。そう、ゲームインみとやでな！

☆担当亀井様のコメント「腕に自信のある方、『レイヤー』のプレミアムコンボ情報をお持ちの方はみとやまでお越しください!!」

ゲームインみとや三河島店

●東京都荒川区　西日暮里1-37-17
☎03-3806-0019
〜ファイティングレイヤー大会2001FINAL〜
12月16日(日)15:00開始（予定）
なんと大会当日のみアルカディアクーポンで『レイヤー』がプレイできるぞ！　※大会のお問い合わせは13:00〜17:00の間、亀井様宛でお願いします。

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介！

8方向レバーにショット、ボンバー、変形（武器変更）の3ボタンで操作する縦シュー。海外のみ発売。

©1995 EXCELLENT SYSTEM CO.LTD

国内版はなぜか未発売 オーソドックスな縦シュー

今回紹介するのは、縦スクロールシューティングの『ヴァリアメタル』。開発元であるエクセレントシステムは、これまでにビデオピンボールの『グランドクロス』、落ちものパズルの『アクアリウム』、またメダル機などを発売している。ただ、ビデオ2作品はどちらも出回りが少なかったため、知名度はあまり高くない。

この『ヴァリアメタル』は国内では正式に販売されていない。それが幻たる由縁である。だがここで紹介するのは日本語版で、ゲームのほうもきっちりエンディングまで作られている。しかし事情によりディストリビューター向けのサンプル出荷&ロケテストのみに終わり、結果ほとんど出回ることがなかった。それでも実際には少数ではあるが基板が流通しており、筆者の周囲にも目撃例は複数あった。なお、少数ながら、海外では一応発売されているとのことだ。

この作品、80年代後半に発売された、某縦シュー（シリーズ）の開発者が手がけたものであるとかないとか。

ゲームはきっちり完成しているのに、日の目を見ずに終わってしまう作品は意外に多い。

変形を駆使して全ステージを戦い抜け

デモは何やらやみくもに壮大な雰囲気。ムー大陸に一大帝国を築いた敵の首領リンドヴルムと、宇宙から彼を追ってきた二人の救世主（プレイヤー）による時空間戦争がテーマ。1Pのグレイと2Pのアトゥーヤの二人で、パワーアップ形態がそれぞれ異なる。

ボタンはショットにボム、そして変形。ショットはキャリアーが落とすアイテムでパワーアップ。段階に応じて自機がどんどん変形する（材質は金属生命体という設定）。また、ショットを撃たずにいると画面端のゲージが溜まり、満タンになれば強力な溜め撃ちを放てる。

ボムは一撃必殺の武器で、最初はひとつだけ所持。最強状態でアイテムを取ればストック数が最大3個まで増える。特徴的なのが、ボムアイテムが自機をトレースして動くこと。ショットを連射すると槍状に伸び、空中の敵にダメージを与えられる。

変形というのは、簡単にいえば武器チェンジだ。ボムも含めた攻撃方法を変更することができる（2種類）。

総合的に見ると、シューティングとしての出来映えはいたって普通、といったところ。自機が死んでもアイテムをすべて回収すればパワーアップが元通りになるのは親切だが、画面端や最下段では回収できないことがある。ボス戦でうっかり最弱になってしまうと、非常に厳しい長期戦を強いられる。自機は2P側のほうが使いやすいようだ。

物語は大詰め。永かったリンドヴルムとの戦いに終止符を。

グレイ機の溜め撃ちは強力なレーザーで敵を貫通するのだ。変形するとこの攻撃も変化する。

次第に怪しい遺跡へと舞台は移る。アトゥーヤ機はレーザーが強力で変形時は幅のあるバルカンを撃てる。

未発売作品だがエンディングも収録されている。エンディングでは戦いがまだ続くことを示唆。

最後にはこんなサービスショットもあるぞ！　名前を読みづらいのと強さは関係ないよーな。

ゲー事典 「ヴァリアメタル」の基板&情報提供は『レジェンド』、『かかってきなさい』と同じく石黒 憲一(K.Ishiguro)氏。中古基板を扱う職業柄とはいえ、これだけのラインナップがサックリ出てくるのはただただ驚くばかり。さらにビデオゲーム以前だろうが海外の状況だろうがすぐに答えが返ってくる知識の深さにも驚愕。まさにHe is amazing!!（驚きあきれ果てる）

ゲームセンターよく見る伝

お題　ファイティングレイヤー

アリカの名作『ストリートファイターEX』の流れをくむ対戦格闘ゲーム、それが『ファイティングレイヤー（以下レイヤー）』だ。対戦レボリューションとまでうたわれたその中身やいかに？

©ARIKA CO.,LTD.1998 ALL RIGHT RESERVED.

それはまさに一生もの。出しやすい必殺技、誰でも手軽にできる連続技（イージーコンビネーション）など対戦野郎が来世紀まで遊び尽くせるシステムが「レイヤー」にはフリインストールされている。実際、ガチンコで対戦をやるとかなり熱い（らしい）。ただ、それらの素晴らしさをはるかにしのぐ妖気が「レイヤー」からはモリモリ発散されていたため、イロモノ臭が濃くなった感は否めない。キノコ、テーブル投げ、頭からヌンチャクが生えた娘、そして漢祭り……何か怪しげなスキルがてんこ盛りなのです。

この「レイヤー」は「鉄拳3」などに採用されているナムコのシステム12基板を使用している。その関係もあるのか「鉄拳」シリーズおなじみの「中ボスの一部が動物（クマ・パンダ）」要素がレイヤーでも脈々と息づいている。

ただ、熊やパンダなら格闘家でなんとかなりそうなものだが、そこはやっぱり「レイヤー」。対戦動物には鮫、虎、鷹といった真剣に闘いたくないヘヴィな畜生ドモがそろっているのであった。

「一般に二回転投げは適用されるの？」と疑問を持ったヤングは、すぐさま隣ページのみとや三河島店へ確認しに行くしかないだろう……。

よく見るハートフルギャラリー

レイヤーでは必殺技でフィニッシュすると技名が表示される。これは鉄雄の漢祭り。アリカの公式大会などに好んで使用される傾向にある!?

中には出す条件がメチャクチャ難しいレアコンボ、プレミアムが存在する。

特定の技に必殺技を追加などするプレミアムコンボ。通常のプレイではまず見ることが不可能だ！

タイムリリース紳士録　俺たちの名を言ってみろ！

タイムリリース＋ラスボスという編成部隊。タイムリリースされる前にゲーセンから基板がリリースされてしまったケースもあったかも知れぬので、ご尊顔を拝謁するがいいさ！

ガードを崩すハードアタック。ほかにも完全緊急回避のバレッジブロウなどがある。

遊びやすさを重視した対戦格闘に見え隠れする確信犯的ボケ。当然キノコも武器だ。

無差別範疇千秋楽

恙なく第二回を迎えた当コーナー。今回のテーマは、まさの一方的かつ独善的な判断により3秒で決定。互いにお気に入りを持ち寄った。

「地上最強熊対決！」

先鋒戦

背景の熊（サムライスピリッツ）　○―×　エンディングの熊（疾風魔法大作戦）

「サムライスピリッツ」はナコルルステージの背景にいる熊。「疾風魔法大作戦」はニルヴァーナのエンディングに後ろ姿で登場。疾風の熊は鉄砲水で速攻逃げるチキングリズル、早々にリングアウトで背景の熊勝利！

副将戦

イワン（メタモルフィックフォース）　×―○　クマ（鉄拳4）

「メタモルフィックフォース」はコナミの獣化アクション。イワンはクマに変身するロシアの木こりだ。非常にハイレベルな試合が展開されたが、イワンの変身が解けて反則負け。

大将戦

クマさん（式神の城）　○―×　ティディマック（ファイティングバイパーズ2）

最終戦は、どこかしらいびつなつぎはぎぬいぐるみ対決と相成った。両者一歩も動けず（ぬいぐるみだから）時間切れと思われたが、クマさんが思い出したように弾を発射。エミが背負っているティディマックはハイテンション攻撃を試みるも、ショットがもともと撃てず、玉砕！

総評　どの試合も激しい技の応酬やフェイントを絡めた高度な防御技術が見られ、見どころ満載の名勝負揃いだった。ただ、最終戦のクマさんの弾バラマキは、恵美代子が裏で細工をしていた（呪いで）という疑惑が持ち上がっている。真相が究明したら、すぐにお伝えしたいと思う。

二匹目のドジョウを探せ！

2D対戦格闘

現在の2D対戦格闘ゲームの隆盛を築いたのは『ストリートファイターII（以下ストII）』（カプコン／91年）。それ以前にも『対戦空手道』（データイースト／84年）や『ストリートファイター』（カプコン／87年）など対戦が可能な1対1の格闘ゲームは何作品か存在したが、ブームのきっかけとなったのは『ストII』である。なお、ポリゴンを使ったものや、3D視点のものは数に入れていない。

『ストII』の影響で、2D対戦格闘が一気に芽吹いたのは93年以降。大手はもちろん、中小メーカーもほとんどが何らかの作品をリリースしている。ただ、ブームが一段落した96年以降は先駆者であるカプコン、SNK以外はほぼ手を引き、そのペースは加速度的に落ちていく。近年も『ギルティギア ゼクス』や『カプコンVS. エス・エヌ・ケイ2』などのヒット作はあるものの、10年続いたブームにも翳りが見えてきたのが現状だ。潜在的な需要はまだまだあるジャンルなので、今後もコンスタントに登場してほしいものだ。

2D対戦格闘　年別タイトル数の推移（1984～2000）

ゲー事典　上記のプレミアムコンボだが、もう変なものばかりである。「漢縛り」「ブルプリン」「ンガ・クッグ」など名前からしてヤバイっすね。みとやレイヤー部部長の亀井さんによると「1キャラに、5～6個あるみたいです。半分程度は分かったのですが、あとはお手上げです。特にカプリッチョはひとつも分かりません。情報とプレミアムを出せる勇者をお待ちしています！」とのこと。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ行く。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボしじみ

第五話：ケンタ大海を知る

こんにちは、健太です。避け投げ抜けを覚えて、もうウハウハな僕。なんと最近は、投げ抜けを二種類入れちゃったりしてるんですよ、うへへ。でも、そこに新たな強敵出現。そんな僕のパターンをブチ壊しにするヤツが現れたのだ！

完全防御法の盲点？

今日の仕事はいつものように外回り。でも、会社に戻っても仕事がないので、早くも無罪放免だ。「営業先」はもちろんアルカディア。

「う〜ん、これから夜までぶっ続けでバーチャ！　なんて幸せなんだ」

店に入るときに感じた微妙な後ろめたさは、対戦台が目に入った瞬間に消し飛んだ。今日はいつもより早めの時間帯だけど、盛り上がってるぞ。今ならレベルも低そうだし、けっこう連勝できちゃうかも……？

「おうケンタ。今日もサボりか？　この不良サラリーマンが」

「えへへ、ツムジ丸さんの店員姿、久しぶりに見ましたよ」

そう、ツムジ丸さんは、早番がメイン。普段僕がここに来るときには、もう終わってることが多いのだ。

「うし、対戦相手もいっぱいいるし、避け投げ抜けでブイブイいわすぞ」

「やる気マンマンだなあオイ。だがな、油断してると足元すくわれっぞ」

「二段か、せいぜい三段の人しかいないじゃないですか。いつもツムジ丸さんたちに揉まれてるんですよ、ぼかぁ」

そうそう、言い忘れたけど、僕は先週七段になったんだ。ジャッキーのニューカラーをひっさげ、ただいま絶好調ってわけ。

ぴろりーん

「えーと、最初の相手は……」

大放出アキラ　二段
367勝438敗　勝率46%

ファイト、ワン、レディ……

対戦相手のアキラは、まだそんなにやりこんでない感じ。攻めもどことなくぎこちない。こりゃあ余裕だ。

フッ　ガイーン!!

「おっと、馬歩衝靠をくらっちまったか。しょうがない、受け身を取って避け投げ抜けで……」

コロコロコロ……ガイ〜ン!!

「あれ？　ちゃんと避け方向（※1）も合っているはずなのに？」

その後も、どうも調子が出ない。よく分からないけど、奇妙なタイミングで飛んでくる馬歩衝靠をモリモリくらってしまうんだ。

ケィ、オゥ

「ムキ〜!!☆　こんなヘタなヤツに負けるなんて（関連記事11月号）!!」

「ほれみたことか」

「だってほら、あの人、ちゃんと最速で技を出してこないんですもん！」

「ウハハ、そりゃお前のワガママってもんだ。だってお前、狙ってあれをやられたらどうする？」

う……確かにそうだ。実際、昔来た『鉄』っていう人も、あえて打撃を遅らせてツムジ丸さんの避けをつぶしてたっけ。

「避け投げ抜けは確かに強力だがな、当然読まれれば痛い目をみることになる。どんなに優れた防御法でも、それ一辺倒ではダメってことさ」

「は、はい……。じゃあツムジ丸さん、このアキラみたいにナチュラルでたまに技が遅れたりする人はどうすればいいんですか？」

「う……。俺もこういう輩はニガテなんだよなぁ。こないだ馬歩衝靠待ちでがっつりガードしてたら、なぜかそんときに限って投げまくりやがって。ヘタなヤツほどそういう嗅覚だけは発達してやがる……ブツブツ」

そうかぁ、ツムジ丸さんでもキツイのか。つまり、選択肢をちゃんと振り分けろってことだよな。狙ってるわけじゃないかもしれないけど、あのアキラはそれができてるんだ。

ツムジ丸のVF講座

避け投げ抜けってのは、実際にやられてみるとイヤなもんだよな。こっちの打撃も投げも、ほとんどが無効化されちまう。特に、投げの種類が少ないキャラは苦労させられると思うぜ。こんなときは、わざとワンテンポ遅らせて威力の高い打撃技を出すのがオススメだ。うまくやればヌルイ避けの硬直にはっちりヒットする。でも、出が遅すぎると硬直を狙いにくいから、ヒザ程度の技が限界かもな。もちろん、回し蹴りなどいい回転系の技を持っているなら、それを使うのもオススメだぜ。こういう技は得てして出が遅いが、受け身を攻めるときなんかはそれを帳消しにできるから有効だな。

最近の対戦では、究極の防御手段である避け投げ抜けと、それへの対抗策を身につけることがポイントになっているな。

結成、ミヤモト軍団!?

それから数日たったある日。アルカディアに鼻息荒く現れたヒロくんが、唐突にこんなことを言い始めた。

「オイ、ツムジ！　俺らもティ〜ムってやつを作ってみねえか？」

「ああ？　お前こないだ、iモードを沼に落としたとかマヌケなこと言ってなかった？」

「へへっ、これ見ろよ」

ジャ〜ン

「おっ、そりゃあVF4プレミアディスクじゃねえか。どうしたんだそれ？」

「ノスケ（※2）がシェンムーII買ったから（強引に）借りてきたんだ」

「ドリキャスも持ってねえのに？」

「それもノスケに（強引に）借りた」

「ノスケもかわいそうになぁ。オマケディスクが付いていたばっかりに、シェンムーIIができなくなるとは」

そんなこんなで、僕の意見など何も関与する余地もないまま、僕らはアルカディア内でチームを作ることになった。メンバーはヒロくんとツムジ丸さん、それに僕の三人。

3Dミニ講座
※1：打撃技の中には、特定の方向にしか避けられない技が存在する。馬歩衝靠は腹側が正解。※2　ミヤモト先生のシューティングの弟子。※3：チーム設立時には、そのチーム固有の紋章が設定できる。※4　同段位の人間にある程度以上負けがこむと、段位が落ちる。※5：十段にある程度勝つともらえる称号。一度でも十段に負けると称号が奪われる。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？

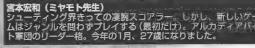
宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月、27歳になりました。

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。負けたときの言い訳っていやあ、みっともないものと相場が決まってるが、たまにスマートに聞こえるやつもあるよな。ネガティブな部分に気付かれねえように、サラリと決めたいもんだ。

『うん、惜しかった』

（スマート指数68.6%）

これは見るからに爽やかだよな。相手の実力を認めつつ、その強い相手に善戦した自分をさりげなくアピールできることが大きなポイントだ。これを「次やれば勝てる」的な言い訳にしちまうとネガティブ指数はウナギ昇りだから気を付けようぜ。あと、本来はな、こういうセリフは自分で言うもんじゃねえ。周りの人間が言うもんだ。

「さて、チーム名なんだが、俺が決めていいよな、ツムジ」
胸によぎるこの悪寒。ツムジ丸さん、何とか暴走を止めてくれ～！
「いいぜ、別に何だって」
ガーーン
翌日。またもや鼻息荒く登場したヒロくんは、夜も寝ずに考案したと思われるチーム名を自信満々に披露した。その名も……
『しゃがむ青年隊。』
「…………どうよ？」
「…………び、微妙……かな？」
「ウハハ、まあ、ミヤモトに一任するって決めたんだから、これでいいんじゃねーの？」
オ、オイ、僕は微塵も同意してないよ！
「エンブレム（※3）はカメのマークにしておいたからな。二人ともちゃんとチーム登録しといてくれよな。」
もういいです。何でも好きにしてください。
「うし、んじゃあミヤモトがチームを作ってくれたことだし、明日は遠征にでも出かけるとするか」
「おおっ、きたなツムジ。やっぱそうじゃねえと。俺も行くぜ！　やんのは斑鳩だけどな」
「遠征？　遠くに行くんですか？」
「ウハハ、そう難しく考えんなよ。場所が変われば戦法も変わる。要はうまいヤツが集まる店に行って、腕試ししようってわけさ」
「なんか、道場破りみたいでカッコイイすね」
「まあ、そんなとこだな」
遠征かぁ……。明日が楽しみだ。

遠征、その闇と光

「お～い、ケンタ。早く切符買えよ」
遠征先は、対戦ゲームのメッカとして名高い某店。電車の中でひとしきりバーチャ談議に花を咲かせた後、僕らは店に乗り込んだ。
「す、すげえぇぇ」
まず驚いたのは、対戦台の数だ。
「1、2、3……全部で8セット!?」
段位にしてもスゴい。今まで十段といえばツムジ丸さんしか見たことがなかったのに、奥の2台は両方とも十段同士の対決になっている。
『おい、ツムジ丸が来たぜ』
おお、ツムジ丸さんはここでも有名なんだ。なんか嬉しい。
「すごいですね。アルカディアもお客さんはいっぱいいるけど、なんかここはまた違った感じ……まるでバーチャ虎の穴みたい」
「うまいこと言うじゃねえか。ホラ、あそこ。鉄のヤロウもいるぜ」
「ほんとだ」
「そんで今、鉄と闘ってるのが、都内屈指のラウ使い『伯符』だな。それで、あっちにいるのが……」
すごい人だらけなんだなぁ。僕、こんなところにいていいんだろうか。
「ケンタ、ここは手前の台ほど低い段位のヤツが対戦するっていう暗黙のルールがあるんだ。お前は今七段だから、あのへんの台に並びな」
ツムジ丸さんが指さした台を見てみると、なるほど、六段と七段が対戦している。よ～し、僕も頑張らなきゃ。
ぴろり～ん
さっそく七段同士の対戦に挑む僕。でも、台に座った瞬間、なんかいつもと違う違和感を感じる。
ファイト、ワン、レディ……

ケィ、オゥ
「な、何もできなかった……」
見知らぬ場所で手練れと対戦するというのは、プレッシャーがこんなにもかかるものなのか……。避け投げ抜けなんかの高等技術はもちろん、普段の攻めすらも満足にできない。
ケィ、オゥ
六段、五段と、どんどん段位を落としていく僕（※4）。
『おい、コイツおいしいぜ』
そんな声すら聞こえてくるようだ。連敗を重ねた僕は、結局四段まで降格してしまった。そんなとき、ふとツムジ丸さんのほうを見ると……
段位認定戦
ウオオオオォォ!!!
すさまじい歓声。なんと、ツムジ丸さんのほうには、『勝てば昇格』の文字が。十段の上って、体……？
ファイト、ワン、レディ……
固唾を呑んで見守る僕。それにしてもどうだろう、十段からの昇格戦を迎えているというのに、ツムジ丸さんの冷静さは。むしろ、相手のほうが気圧されている気さえする。不利な状況での的確な避け投げ抜け。そして、ここぞという場面での大技。まさに役者が違うといった感じだ。
小覇に昇格
ケィ、オゥ
「やったぁ、やったあああ！」
思わず僕は、自分のことのように声をあげて喜んでいた。そう、ツムジ丸さんがついに小覇王（※5）の称号を手にしたのだ。そしてこれは、僕との差がいまだ大きいことを痛感させられた一瞬でもあった……。
閉店後の帰り道。僕は今日の対戦内容をツムジ丸さんに話してみた。
「ウハハ、初めての遠征じゃあそんなもんだろ。ちょっと見てたけど、俺と対戦しているときなんかと比べても、明らかに動きが硬かったぜ」
「ツムジ丸さんはしょっちゅうあの店に行ってるんですか？」
「だいたい週末は行ってるな。これからケンタも毎週付き合うか？」
「ハイ！　もちろんです」

次回予告

バーチャの聖地にて、一流の闘いを知ったケンタ。ついに対戦の大海原にこぎ出した彼は、さらなる成長を遂げることになる。

今月のケンタ
ケンタ　四段
1422勝　1082敗　勝率57%

このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「健太'sバーチャフルライフ」係、または post@arcadiamagazine.com までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第23回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『ちょっとした工夫でゲーム環境を向上させよう』

買ってきたコントロールボックスに、買ってきたままのハーネス。それで何の疑問も持たずにいる？　チッチッ。ちょっとした工夫で、よりよい環境が手に入るのだ。たまには工夫して、環境の改善を図ろうじゃないか。というわけで、今回は初歩的な環境改善の策と、その作業手順について解説してみた。こうしたことができるようになると、ぐっと基板が身近になるぞ。

小さな工夫で環境整備

概略を知る！

今回は、「ここをちょっとこうしたらよくなるのになぁ」といった日常の不満を解決すべく考えた、身近な改造ネタをお送りしよう。

5V調整ボリウム引き出し改造、テストスイッチ、サービススイッチの増設改造、そして、縦スクロールシューティングを横画面のまま楽しめるようにするダイレクションコンバーター製作の三つを取り上げた。

半田ゴテを握らなければゲーム基板を楽しめないということはないけれども、小さなことから始めていけばそれほど難しいことではないし、何もしないときと比較して、いろいろ楽しみが広がるものだ。臆せず半田を手にせよ！　されば道は開かれん、ってことでね。

半田ゴテはホームセンターにいけば980円、半田も200円程度で手に入る。この1,200円が厳しかったりするんだけどね……。特に、手段に払う金は1円でも惜しいものだ。でも、昼食を何回か抜いてなんとか入手しようよ。

今回のネタも三重県の山本さんだ。実際に山本さんがやっていることだったりする。

5V調整ボリウムを引き出そう

改造の意味と指針

壊れたわけではないのに、基板がうまく動かなくて難儀したことはないかな？　そのような場合は、コントロールボックスから基板に入力される、+5Vの電圧を疑ってみることだ。基板に入力される+5Vは、CPUを含めたロジックIC動作用、+12Vは音声アンプに使われる。ロジックICは、その種類や基板の構成により消費電力がかなり異なるので、+5Vだけは調整できるようになっているのだ。右表に挙げたように、基板によって入力されるべき電圧は細かく違い、その都度調整をしなくてはならない。

しかし、+5V調整ツマミは大抵調整しにくい位置に付いていて、調整にはドライバーが必要で大変不便だ。この不便を解消するのがこの改造。電圧の調整を担う半固定抵抗を、普通の可変抵抗に交換して、外に引き出してしまうのである。ただ、半固定抵抗を抜くのが慣れてないと大変かも。抵抗値を調べた後、ニッパーで半固定抵抗の足を根本からチョン切り、足を1本ずつ半田ゴテで暖めて抜くといいぞ。

カスタムその①……電源5V調整ボリウムを引き出して調整をラクに

最初から付いていた半固定ボリウム

普通のボリウムに交換する。抵抗値は最初から付いていたものと同一のものを購入すること。

電源基板

半固定抵抗の抵抗値について

半固定抵抗の上面または側面に記入されている3ケタの数字が抵抗値を表している。最後の一桁は乗数だ。

上面表記　側面表記

1 0 2

$10 \times 10^2 = 1000 = 1k\Omega$

電圧調整が必要な基板の例

基板	対応
『パワードリフト』など大型物で大電流が必要となり電圧が下がってしまう基板	電圧を上げる
『ワールドクラスボーリング』など、元々高めの電圧が必要な基板	電圧を上げる
『ロストワールド』など低めの電圧でないと映像不良になる基板	電圧を上げる
任天堂などの基板で色反転基板が簡単なものの場合少しの電圧の変化で色が変になる	その都度調整
音声にブーンというノイズが乗る場合	最良に調整

ダイレクションコンバータ写真集

昔、基板屋で売っていたこともあるコレ。ただのロータリースイッチですが。

レバーの根本につなぐように、圧着端子を使う。

ただシールド線で配線するだけで完成！　難しそう？

4回路3接点のロータリースイッチを使う。

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。担当ライターさんも引き続き探しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

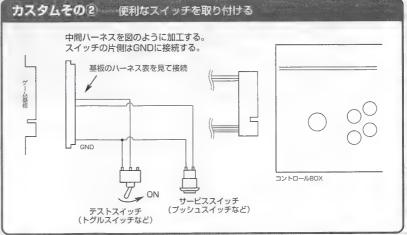
テスト・サービススイッチを付けよう

改造の意味と指針

コントロールボックスによっては、配線されていないことがあるテストスイッチとサービススイッチ。テストスイッチがあると、ゲームの難度を下げたりフリープレイに設定できたりするので、無いならば、ぜひとも付けて幸せになろう。

これまた作業は簡単。ただ、つなげ方が難しいかな？ 右図のように、今あるハーネスにスイッチを付け加えてやるだけだ。スイッチには基本的に二つ端子があるが、一方はJAMMAエッジコネクタの端子の一つに、もう一方は両方ともGNDに接続すればいい。そのJAMMAエッジコネクタのどこに接続するかについては、基板に付属のマニュアルか、もしくは本誌7月号に掲載したJAMMAエッジコネクタ配列表を参考にしてほしい。

その「TEST」とある端子と「SERVICE」とある端子のそれぞれに接続するのだ。前に紹介したカスタム①より難度が低いので、こちらからやってみて。

カスタムその② 便利なスイッチを取り付ける

サービススイッチは押した間だけ通電するプッシュスイッチでいいが、テストスイッチに関しては上図の通りトグルスイッチを使おう。ゲームによっては、テストスイッチが入っている間だけしかテストモードが起動しないものがあるからだ。

縦スクロールシューティングを横画面でやろう

製作の意味と必然性

家庭で業務用ゲームを楽しむときに、一番障害となるのはモニタだろう。普通は家庭用のテレビを流用するので、縦置きすると故障の原因になるし、大画面テレビだったりすると、気軽に縦にできない。

このような事情で縦スクロールシューティングに代表される縦画面のゲームを泣く泣くあきらめている人がいるだろう。そんな人を救済するのが、このダイレクションコンバータだ。

これは何か。ズバリ、レバー入力を90度傾けてゲーム基板に伝達するものだ。それによって、本来縦画面のゲームを、横画面のままで違和感なく遊べるようにするのである。いや、マジだって。

ダイレクションコンバータ 回路図

画面反転機能が付いていない基板に対応するために、考えうる二つのケースに対応できるようになっている。そうでないと、テレビを180度ひっくり返すハメになる。

4回路3接点ロータリースイッチ

上側	ノーマル
中	変換 **A**
下側	変換 **B**

カスタムその③ 縦シューを簡単に

一言に縦を横にするといっても、二つのケースが考えられる。上図のようなことだ。

ダイレクションコンバータ 実体図

ゲー事典 ダイレクションコンバータを使えば、縦スクロールシューティングなら、横スクロールシューティングとしてほとんど違和感なくプレイできる。業務用モニタなど、縦にできるモニタを持っているなら、横スクロールシューティングを縦スクロールシューティングとして遊ぶ、何てこともできる。ただ、アクションゲームなど重力が働いているゲームは無理があるかも。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1995年／平成7年

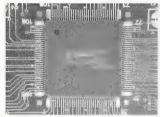
彩京

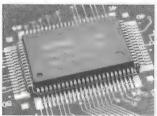
ストライカーズ1945

- 開発元　彩京
- 発売元　彩京
- ジャンル　縦スクロールシューティング
- 操作系　8方向レバー＋2ボタン

システムボード	専用基板
CPU	SH-2
サウンド構成	YMF-278B
表示色数	カラー
スペック	JAMMA規格 ＋5V/＋12V電源

ネバギバ彩京!!
最強のシューティングよ再び!!

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

国産のCPUとしては、比較的メジャーなSH2。現在はSH4に世代が変わっているが……。

彩京のロゴが光る、カスタムのビデオチップ。彩京シューティングのパワー源だ。

音源は4オペFM6音（2オペFM2音として使用可能）＋2オペFM6音＋WaveTableシンセ24音。

用語解説

実装部品：表面実装部品ともいいます。かつてのパーツは基板自体を「足」が突き抜けて裏から半田付けされていたものですが（だから裏面を半田面と呼ぶ）、実装部品はプリントパターン上で半田処理がされています。以前はQFP(QuadFlatPackage)と呼ばれるICくらいしか実装部品はありませんでした。カスタムチップは彩京のロゴが入ったQFPが一個のみ。

多層化：80年代の基板のプリントパターンは見たまんま表裏のみだが、電源ラインなど内部の層に埋めこんだ多層基板が出現した。コピーを難しくするためにメインのラインを内部の層に埋め込んだり、ノイズを抑えるためにGND面が電源ラインを挟んでいる5層基板というものも。

SH2：日立製のRISCプロセッサ。かのセガ・サターンに搭載されたMPUである。アーケード基板への採用例は少ない。

Details

HARDWARECHECK

A4の一枚基板です。作りは極めてシンプルで、基板コレクターには物足りなさを感じるほどです。ほとんど実装部品で、半田面はつるつる。唯一「注意：本製品は、ほとんどのモニタで横長に表示されます。画面比率を調整せずに設置しますと、ゲームの操作感覚などの面白さを損なう恐れがあります。必ず、テストモードのScreen Testで確認しながら、モニタのH.Size・V.Sizeのつまみで画面比率の調整を行ってください」と書かれたラベルが目立つぐらい。

本文中でも触れているラベル。こういったところにも彩京の思いが表れる。

彩京の最強タイトル『ストライカーズ1945Ⅱ』のルーツだ。

君は知っているか？

ショット&ボムの縦シューティングです。自機を選べたり、押しっぱなしでため撃ちができたりします。彩京、ケイブ（元東亜プラン）といえば縦シューで有名なメーカーであることは皆さんも御存知だと思います。ショットとボムで一面一面撃ち進んでいくパターンはもう10数年来繰り広げられている内容ですが、単純ながらとりこにさせるバランスが取れた作品はなかなか少ないものです。

数字の「1945」からどうしてもカプコンの「1942」シリーズを連想してしまいますが、それらに負けず劣らずの爽快さがあると思います。とはいっても年代が二回り以上違いますけどね。

この基板で感心させられたのは「モニタ調整をしっかり行なってから稼動させよ」という姿勢です。

ちゃんとしたアスペクト比でプレイしてこそ、このゲームの本来のバランスが引き出され、ドット単位の弾避けが楽しめるのだ、ということなのでしょう。せっかくの作品を、ちゃんとした環境で楽しんでほしいという姿勢が痛いほどよく分かります。

ちゃんとした環境・お店の姿勢がもろに出るファクターですね。光る画面、効かないボタンなどは既に無くなりつつありますが、最近では音が聞こえない音ゲーというのがあり、大変残念に思います。「客は台を選んで遊ぶことができる」ということを、オペレーターは今一度認識していただきたく思います。（袴田）

コントロールBOX 新品超特価で販売中です!!

NEW MODEL!

AV7000+Σ9000TBセット
¥29,800(お奨め!)

単体 AV7000本体・・・¥19,800 Σ9000TB・・・¥15,000

<<<他のコントロールBOX>>> ●雷 神・・・¥24,800
●ツインラダー・・・¥34,800 ●風 神・・・¥27,800

★★今月の一押しPCB!★★
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
11月15日発売!
MVS用 ROM 格安!!

★機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン(ROM)	¥88,000
★ヘビーメタル ジオマトリックス(ROM)	¥20,000
★ギガウイング2(ROM)	¥15,000
★ブロギアの嵐(ROM)	¥48,000
★CP SYSTEM II マザーボード	¥2,000
★マーズマトリックス(ROM)	¥3,000
★ダンジョンズ&ドラゴンズ(ROM)	¥15,000
★D&Dシャドーオーバーミスタラ(ROM)	¥25,000
★スパイクアウト ファイナル・エディション(サウンドボード付)	¥88,000
★鉄拳4	¥198,000
★パカパカパッションスペシャル(パネル付き)	¥40,000
★イシターの復活	¥78,000
★戦国伝承2001(ROM)	¥48,000
★ナイトメア イン・ザ・ダーク(ROM)	¥20,000
★ザ・キング・オブ・ファイターズ2000(ROM)	¥18,000
★婆娑羅2	¥30,000
★チェンジエアブレード	¥6,000
★ストライカーズ1945II	¥10,000
★怒首領蜂2(ROM)	¥33,000
★麻雀 若草物語(新品!)	¥3,000
★対戦ホットギミック デジタルサーフィン	¥10,000

秋葉原にジー・フロントは2店!!

パソコンソフト・家庭用ソフトも特価品多数あり!
お客様のご来店をお待ちしております!!

詳しい情報はホームページへGO!

全てのアーケード情報はここから!
コンテンツ充実、提示版も盛り上がっています。

http://www.gfront.com

ホームページ上で買い取り価格、販売価格の確認が出来ます。

ジー・フロント G-FRONT

業務用ネオジオカセットの在庫なら
G-FRONT(ジーフロント)!!
営業時間10:00~20:00 年中無休!!

本 店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アズマビル2F
TEL 03-3255-0013 FAX 03-3255-3818
新 店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL 03-5209-3420 FAX 03-5209-3421

アーケード基板取扱店
ご来店お待ちしてます!

Arcade
Software+Hardware
マックジャパン
Mak Japan

Tel 03-3255-0737 Fax 03-3255-0738
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
営業時間:平日11時~19時/土曜10時~19時/日・祝10時~18時

是非お問合せください!お電話・FAX・E-mail何でも結構デス!
新品から中古まで!基板から筐体まで!国内ものから海外ものまで!個人様から業者様まで!
www.mak-jp.com makjp@mak-jp.com

ご販売

新製品受付好調!
ソウルキャリバーII
クレオパトラフォーチュン+
ギルティギアゼクス2
斑鳩

好評発売中!!
KOF 2001

最新中古リストFAXサービス
(情報料無料!:毎週火曜朝10時更新)
東 京 03-3940-6000 札 幌 011-210-6000
大 阪 06-6455-6000 仙 台 022-268-6000
名古屋 052-453-6000 広 島 082-223-6000
福 岡 092-482-6000 お近くの番号へ!
マックジャパンBOX No. 444444#
注:トーン信号でご発信下さい

お買取り

基板1枚から大量処分
まで大歓迎!高額即金
にてお買取り致します!
まずはご連絡下さい!

12月は鉄拳月間!? 中国・九州・埼玉地区大会開催！

中国・九州地方の鉄拳ファンの諸君、お待たせ！　12月にそれぞれ地区大会が開催だ。しかも中国大会には全国チャンピオン・垂れ乳巌竜がゲスト参加！　垂れ乳との組み手を目指して予選から頑張ってくれ！　さらに優勝者は12月31日の「TRC全国大会」代表になれるのだ！

九州地区大会は、「真の九州王」を決定するにふさわしい内容。店舗予選代表に特別招待選手を追加して雌雄を決するのだ。九州一の称号を手にするのは誰だ！　最後にもう一つ、「第3回埼玉最強決定戦」も行なわれる。こちらは垂れ乳・ちぃ・吉まっちょの全国1〜3位トリオがゲスト。みんなでハイレベルな鉄拳4を楽しもう！

〔鉄拳4中国地区最強者決定戦〕

【予選大会】・各店舗上位3名が垂れ乳巌竜の待つプリッズ広島店での決勝大会へ
・プリッズ広島店での当日枠争奪戦もあり

県名	開催日	時間	店舗	住所	電話番号
広島	12/8	21:00	プラボ福山店	福山市南蔵王町5-270	☎0849-45-7716
	12/9	21:00	プリッズ松永ベイボウル店	福山市柳津町1-4-10	☎0849-33-6201
	12/15	19:00	プラボ東広島店	東広島市西条町大字寺家4757	☎0824-31-0180
	12/16	15:00	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27パンプレステージ1F	☎082-921-8576
	12/22	13:00	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6	☎082-222-8072
鳥取	12/9	18:30	プラボ鳥取店	鳥取市叶字八反田303-1	☎0857-53-6855
島根	12/8	21:00	プラボ宍道店	八束郡宍道町大字佐々布208-12	☎0852-66-1433
	12/15	19:00	プレイシティキャロット島大前店	松江市学園2-28-8	☎0852-27-6428
山口	12/8	19:00	ナムコランド宇部店	宇部市明神町3-1-1 フジグラン宇部店2F	☎0836-37-0172
	12/8	20:00	プラボ徳山店	徳山市大字久米字西神女3219	☎0834-26-1927

【決勝大会日時】12月22日（土）19時30分
【決勝大会会場】プリッズ広島店　広島市中区八丁堀11-6　☎082-222-8072
※当日は「コンボット大会」「垂れ乳組み手」などさまざまなイベントを開催予定
【問い合わせ先】プラボ五日市店　☎082－921－8576
【大会HP】http://isweb38.infoseek.co.jp/travel/npbitsu/

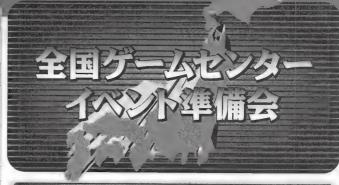
〔鉄拳4 真九州王決定戦〕

【大会概要】・店舗代表を4名ずつ選出
・決勝店舗にて予選通過16名によるトーナメントを実施し、8名を選出
・特別招待選手（南九州代表鉄拳4全国4位、鉄拳4九州大会での上位3名の計4名）を追加して決勝トーナメント

県名	開催日	店舗	住所
福岡県	12/8	プラボ飯塚店	嘉穂郡庄内町大字有安1039-1
	12/8	プラボ福岡交通センター店	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F
長崎県	12/9	プラボ浦上店	長崎市中園町6-23
大分県	12/8	プラボ光吉店	大分市大字宮崎字スカワ696-1

【決勝大会日時】12月16日（日）15時　※当日枠は受付14時30分まで
【決勝大会会場】プラボ福岡交通センター店
【問い合わせ先】鉄拳4 真九州王決定戦 大会事務局　☎092-414-7848　担当:瀬川

〔第3回 鉄拳4 埼玉最強位決定戦〕

【開催日時】12月2日（日）16時（当日枠決定戦 12時）
【概要・ルール】
・県内ナムコ直営店で行なわれた予選通過者および当日予選突破者（4名）によるトーナメント
・3本先取のトーナメント戦　・ステージはアリーナ固定　・その他設定はデフォルト
・タイムリリースキャラ使用可（ルーレット不可）　・トーナメント上位4名による決勝リーグ戦
【問い合わせ先】ビッグキャロットSSC店
所沢市南永井1116　埼玉スポーツセンター内　☎0429-44-3421　担当：大場

TRC評議会発足！ Tリリースキャラ交え全国大会開催

PLAYMAX新宿店が中心となり、鉄拳プレイヤーと設置ゲームセンターを支援するために発足した鉄拳ランキング評議会「TRC（Tekken Ranking Council）」。全国各地で行なわれる鉄拳4大会をサポートし、ランキングを発表、そして全国大会を運営していく団体なのだ。早速12月から全国規模での大会がスタートするぞ。今回はナムコ店舗だけの大会だが、今後は各地のゲームセンターに拡大していくそうだ。全国の鉄拳ファンの諸君、タイムリリースキャラありの全国大会に期待しよう。

TRC全国大会

エリア	開催日	店名	住所
北海道	------	プラボ帝国座	札幌市中央区南3条西1 3 1 帝国座ビル1F
東北	------	ナムコランド盛岡	岩手県盛岡市南大通2-8-1
	------	プラボ秋田	秋田市土崎港北7-77-34
北関東	------	プラボ前橋	群馬県前橋市天川大島町3-3-6
	------	伊勢崎ナムコランド	群馬県伊勢崎市宮子町122-2
	------	プラボ宇都宮	栃木県宇都宮市簗瀬町1590-6
	------	プラボ新潟	新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F
埼玉	------	ビックキャロットSSC店	所沢市南永井1116
	------	プラボ上尾	上尾市柏座1-13-20 ウエストビル2F
	------	プラボ春日部	春日部市大字小渕201-1
千葉	12/23	ナムコランドサンペデック	習志野市谷津1-16-1 サンペデック内
	12/29	プラボ花見川	千葉市花見川区畑町2871-2-2
	12/9	ナムコランド幕張	千葉市花見川区幕張町2-7701
	12/16	プラボ市原	市原市八幡海岸通1963-3
	12/22	ナムコランド千葉北	千葉市稲毛区長沼原町686
茨城	12/15	ナムコランド水戸	水戸市千波町2017 1
東京	------	プレイシティキャロット金町	葛飾区東金町1-42-5 いとうやビル1,2F
	------	プレイシティキャロット経堂	世田谷区経堂1-4-9
	------	プレイシティキャロット駒沢	世田谷区駒沢2-1-1山国ビル
	------	プレイシティキャロット烏山	世田谷区南烏山6-5 15
	------	PLAYMAX新宿店	新宿区西新宿1-4-1プリンスビル1・2F
神奈川	------	プレイシティキャロット伊勢佐木町	横浜市中区伊勢佐木町3-95
静岡	------	プリッズ南浜松	浜松市新橋町1927-2 浜松グランドボウル内
大阪	------	プラボ梅田2号店	大阪市北区小松原町4-12
中国	（中国地区最強者決定戦に振り替え。別項参照）		
九州	------	プラボ浦上	長崎県長崎市中園町6-23

※予選開催スケジュールは、PLAYMAX新宿店またはTRCホームページで確認してください。

【決勝大会】開催日：12月31日　会場：PLAYMAX新宿店
【問い合わせ先】PLAYMAX新宿店
新宿区西新宿1-4-1プリンスビル1・2F　☎03-3342-3071　担当：佐野
【大会HP】http://www.asagi.sakura.ne.jp/~fake/trc/

GCN NEWS NETWORK

「ガンダムDX全国大会」いよいよスタート！　GCN CUPの次タイトルも決定だ。

「第2回機動戦士ガンダムDX全国大会」予選スケジュールVol.1

ついにDX全国大会の熱戦がスタート！　開幕戦は12/16の京都・ゲームステーションだ。ガンダムパイロット諸君、いまいちど全国トップを目指すのだ。なお、予選店舗はスケジュール決定次第、順次紹介していきます。

【第2回ガンダム全国大会ルール】
・DX使用の2on2戦　・デフォルト設定　・ステージはランダム　・[illegible]
・タイムアップは両者失格

【予選スケジュール】

日程	店舗	住所	電話番号
12/16	ゲームステーション	京都府宇治市宇治一番70	☎0774-24-6830
12/23	アミューズメントアルティメット	千葉県習志野市谷津7-8-3 宍山ビル2F	☎047-478-1563
1/6	立川オスローゲーム第2店	東京都立川市[illegible]1-4-27オスロービル[illegible]	☎042-528-1771
1/6	ラモススタジアム	大阪府大東市住道1-2-22	――
1/13	ゲームズMILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
1/13	ゲームピンゴ	千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F	☎047-395-2065
1/19	プレビジョイカム那珂店	茨城県那珂郡那珂町菅谷1593-8	☎029-295-2493
1/20	大宮ビッグアップル	埼玉県さいたま市宮町1-9 [illegible]	☎048-642-3053
1/27	MOM西葛西店	東京都江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
2/3	アミューズメントエース	千葉県船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
2/10	ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16	☎0471-44-5597
2/17	ゲームインみとや	東京都荒川区西日暮里1-37-17	☎03-3806-0019
2/24	大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル	☎03-5330-8595
――	[illegible]	[illegible]福岡市東区香椎駅前1-10-22	☎092-683-3883

GCN CUP戦、次回タイトルは……？

そしてGCN CUPも着々と[illegible]が始まった。これまでも数多くの熱戦が繰り広げられてきたが、次からはGCNの組織強化に伴い、より多くの店舗で、より高いレベルでのバトルが繰り広げられることだろう。スケジュールが決まり次第、このコーナーで紹介していくので、もう少し待っててくれ！

【Next GCN CUP TITLE】
●鉄拳4　●ストIII 3rd　●KOF2001

GCN加盟店舗募集中

「GCN加盟」も[illegible]ますますつながる「ゲームセンターネットワーク」[illegible]加盟店募集中です。

【申し込み・問い合わせ先】
GCN（ゲームセンターネットワーク）　代表 [illegible]
E-Mail＝gcn@jcom.home.ne.jp

●店舗名・住所（郵便番号含む）・電話番号をメール（※）にてお知らせください
※iモードなど携帯電話のメール機能でのお問い合わせはご遠慮ください。PCなど[illegible]でお願いいたします

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミュージアム（北海道）

◇ギター6thMIX大会 10/7・16名
優勝：銀之助
2位 KGB 3位 吉祥寺クマ

◇ガンダムDX大会 10/7・8名
優勝：吉祥寺総帥&ウラワザマシーン25
2位 タイガーうぐぅー&タイガー三等兵
3位 S M&吉祥寺G-7

◇ポップン6大会 10/8・19名
優勝：藤森
2位 田中 3位 泉皮

◇CvsS2大会 10/13・25名
優勝 のすけ（バルログ、ナコルル、ベガ）
2位 NAO 3位 純也

◇ガンダムDX大会 10/14・21名
優勝：吉祥寺総帥&ヘボカンプ
（陸戦型GM・陸戦型ガンダム）
2位 SYSTEM・M&レシオ0.012LFY
3位 ヨッシー&タイガーゼロシキ

◇KOF2000大会 10/20・12名
優勝：山村ゆーいち
2位 赤毛 3位 佐藤

◇ガンダムDX大会10/21・19名
タッグ戦優勝：SYSTEM・M
2位 ゴッグ団 3位 吉祥寺軍団

◇ガンダムDX大会10/21・14名
ペアタッグ優勝：吉祥寺軍
（吉G-7/陸戦ガンダム、壮也/陸戦ジム）
2位 SYSTEM・M&吉 総帥
3位 タイガー三等兵&マーボー

◇GGX大会 10/27・13名
優勝：R（梅喧）
2位 かすみLOVE 3位 カトー=one

◇ガンダムDX大会 10/28・16名
優勝：殺ちゃん&エドワウ・マス
（陸戦型ガンダム、陸戦型GM）
2位 SYSTEM・J&ZERO SYSTEMver 3 0
3位 吉祥寺総帥&ゴッグ団カンプ

◇鉄拳4大会 10/28・15名
優勝：BBC（仁）
2位 ヤス 3位 もしもしキング

■札幌アミュージアム（北海道）

◇鉄拳4大会 10/6・10名
優勝：カデオ（ヴァイオレット）
2位 8・M 3位 TOSHI、メガンテ

◇ガンダムDX大会 10/7・16名
優勝：おおっと！ テレポーター
2位 KTSくらぶ 3位 マルいヤツキボウ

◇VF4大会 10/6・30名
優勝：野生（ジェフリー）
2位 バンクさん 3位 おひょい狩り

◇ガンダム大会 10/14・13名
優勝：サティヤーグラハ
2位 チームダイゴ 3位 大魔界村

◇鉄拳4大会 10/20・13名
優勝：カデ（ヴァイオレット）
2位 プロフェッサーX 3位 AI

◇ガンダムDX大会 10/21・13名
優勝：VF.NETチーム
2位 デフォルトAI&フール 3位 逃亡喫茶「ばばん」

◇バーチャロン4th大会 10/27・43名
優勝：アオイ&カイト
（マイザーH、テムジン707j/C）
2位 ALMAR&OKE-TAKU 3位 鍋&NIS

◇ガンダムDX大会 10/28・11名
優勝：フールなS
2位 やってねぇ連邦三連ドンちゃん

◇VF4 2on2大会・21名
優勝：魔少年B・T&黄 飛鳥
（ベネッサ、シュン）
2位 やすいあきら&50ペリカ 3位 えんちょう&はじめ

◇第2回バーチャロンフォース大会
優勝：ランバトCランカーズ
（イルミ/テムジン707J+、とりにく/ライデン512E2）
2位 おたるの変質者 3位 札幌の変質者

◇鉄拳4大会 8名
優勝：toshi（ファラン）
2位 A-1号 3位 BAD

◇第3回バーチャロン4大会 52名
優勝：うすい人と先生（とりにく/ライデン512E2、NOR/ボックスボッド）
2位 シロー&ネル 3位 ピケダンス

◇VF4大会 17名
優勝：京田ジャッキー無職（ラウ）
2位 グロウ 3位 ルチャマスター

◇ガンダムDX大会 10名
優勝：ボス
2位 末期がん 3位 ゴップとどんちゃん2

◇CvsS2大会 19名
優勝：会長（C・キャミィ、ブランカ、サガット）
2位 命 3位 オリオン

■プレイランドF1（宮城）

◇VF4大会 10/8・12名
優勝：ゴルゴンゾーラ（ウルフ）
2位 ジャッカル 3位 ニセトーワ

◇CvsS2大会 10/14・32名
優勝：東（ギース、ライデン、ナコルル）
2位 おとこ

◇GGX3on3c大会 10/21・31名
優勝：俺らよりハメるヤツらとたたかいたいチーム（ブッチGO!/ポチョムキン、みお/闇慈、白い閃光鉄/ジョニー）

◇鉄拳4大会 11/4・8名
優勝：GOD（ロウ）

関東

■セガワールド和光（埼玉）

◇第1回和光VF4大会・16名
優勝：なんちゃって19才（ジャッキー）
2位 バンザイリオン 3位 カル・ス

■ハイテクセガ柏（千葉）

◇オラタン5.66 10/14・41名
優勝：チャンタ（エンジェラン）
2位 AE86（妹） 3位 abo

■大久保アルファステーション（東京）

◇第6回GGXトーナメント大会・20名
優勝：砂福（ファウスト）
2位 白キチ 3位 がびに

◇ガンダムDX2on2大会 26名
優勝：ジャンケン大会キボウ（中等兵、アッガイかんちょー）
2位 魔想戦隊 3位 サイクロプスC

■プラネットギオ とかげ（東京）

◇ソウルキャリバーデスマッチ大会 8名
優勝：でかちょう（ミツルギ）
2位 ヒロ 3位 ハル

◇第11回GGX月例大会 26名
優勝：へっぽこ（闇慈）
2位 T K（ダンパ） 3位 NOX2

◇第2回GGX2on2大会・28名
優勝：へっぽこ&陰陽師カイ（闇慈、ポチョムキン）
2位 MCY&S.T 3位 F91&NATS

◇第2回痛快ガンガン行進曲大会・8名
優勝：EIN（シン）
2位 店員綾沼 3位 行方不明

■立川オスローゲーム第1店（東京）

◇GGX大会 10/13・22名
優勝：鑑別所
2位 うみにん

◇ガンダムDX 2on2 10/20・16名
優勝：ジサン&マウント
2位 ミニモニアイラヴ&メウ 3位 クスコアル&ゼクス

■立川オスローゲーム第2店（東京）

◇スパイクアウトアタック 10/6・10名
優勝：松モ～（スパイク）

◇VF4大会 10/8・14名
優勝：オスロー2号

◇GGX大会 10/20・26名
優勝：鑑別所（梅喧）

◇CvsS2大会 10/21・22名
優勝：ヒダッチ

■荻窪GAME-EXC（東京）

◇CvsS2荻窪EXC大会 10/21・32名
優勝：ヌキ（N・リュウ、アテナ、サガット）
2位 ハム 3位 アゴ

■ゲームスポット21（東京）

◇ガンダムDX2on2 10/20・16名
優勝：レボリューション
2位 イワコーズ 3位 1回戦落ち決定組

■GAME-NEWTON（東京）

◇CvsS2ランバト 10/6・16名
優勝：雨宮2号（C・ルガール、キャミイ、サガット）
2位 ハゲ 3位 ツバル

中部

■ゲームメイト（新潟）

◇第2回CvsS2大会・30名
優勝：YMD
2位 Xi 3位 つけもの

◇第3回CvsS2大会・18名
優勝：YMD
2位 Xi 3位 青

◇第2回ポップン6大会 10/14・16名
優勝：SAYA
2位 Sana 3位 Dan

第2回VF4大会10/12・16名
優勝：ニャッキ（ジャッキー）
2位 仮面ベイダー1号 3位 仮面ベイダー2号

■O・K CORRAL（新潟）

◇オラタン5.66 バトル 10/12・9名
優勝：S・K（シュタインボック）
2位 M・K 3位 dJO

◇ガンダムDX 10/20・8名
優勝：ククルス・ドアン
2位 ガトー少佐 3位 クラブH

■GAME's ZONE（新潟）

◇第5回ガンダムDX大会・10/7
優勝：サトル（ガンダム、シャアゲルググ）
2位 テルオ 3位 アオイアキノブ

◇CvsS2全国大会予選・10/28
優勝：DINピラミ（C・キム、サガット、バルログ）
2位 YMD 3位 Xi

◇第35回GGXトーナメント 11/11
優勝：ひろし（紗夢）
2位 伊藤 3位 ミツ

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇第3回鉄拳4大会 10/19・16名
優勝：札しゃお（シャオユウ）
2位 TANEX 3位 削りチーズ

◇第4回ZERO3大会 10/26・22名
優勝：YMD（Vダルシム）
2位 443 3位 X・S-PER

◇第2回GGXレディース 10/27・8名
優勝：あづさ（闇慈）
2位 葵 景摩 同率3位 せんちゃ、ヒナキ

◇第5回GGXシングル 10/28・24名
優勝：J・Y（ジョニー）
2位 わかめ 3位 VZR

◇第4回鉄拳4大会 11/3・8名
優勝：おいしんぼ青仁（仁）
2位 T O 3位 おぐ丸

◇第6回GGXシングル 11/4・32名
優勝：AZE（闇慈）
2位 れき 3位 J・Y

■レィディビートル（長野）

◇CvsS2全国大会予選 10/21・28名
優勝：DJO（C ギース、サガット、本田）
2位 IZO

◇ガンダムDX大会 10/28・18名
優勝：エルランとうばつたい
2位 ドゥーアン

◇第2回VF4大会 11/10・11名
優勝：ニシザ（リオン）
2位 川アキ 3位 戦うメイドさん

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇第5回ZERO3大会 10/14・15名
優勝：GEN長野の会長BAV（Zダルシム）
2位 GPM 3位 おいちゃん

◇第2回鉄拳4大会 10/28・17名
優勝：2年7組タモリ（レイ）
2位 センジロー 3位 ビガーバンII

近畿

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇第4回ガンダムDX大会 10/7
優勝：シャアキッカーズ
（ライル・ハンター、大サービス中）
2位 伝説のニュータイプ 3位エセ薄利多売

◇第2回セッション大会 10/21
優勝：泉北高速鉄道（株）（M.T、SKY）
2位 ファクドナルド@ビデ鉄 3位 トミーと相方@ビデ鉄

◇第5回ガンダムDXサイド7杯 11/4
優勝：真・霧ハメジョニー
2位 ハンターズ 3位 TM隊

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第17回ソウルキャリバー大会・8名
個人優勝：APP（アイヴィー）
2位 腹切りユダ 3位 百日紅D・G

◇CvsS2全国予選大会・29名
優勝：岡本亮（A・ロレント、ベガ、さくら）
2位 奥西靖司

◇第4回ガンダムDX大会・24名
優勝：タムチンキスプレー
（サンタ黒い/ガンダム・Cゲルググ、ウガンダ/ガンタンク・Cゲルググ）
2位 一年戦争+デストローイ
3位 ヒマ・・・

◇第5回ガンダムDX大会・28名
優勝：一年戦争to you
（マ・クベ/ガンダム・グフ、GM・Cザク、ケムンパ少尉/GM・Cゲルググ、ガンタンク、Cザク）
2位 ユンとユリアン 3位 グローランサー？

◇第6回ガンダムDX大会・12名
優勝：ユンとユリアン（イユ・ロイヒ/ガンダム・Cゲルググ、ドリスコル/ガンダム・ゴック/ガンタンク、Cザク）
2位 男の魂チーム

◇第7回ガンダムDX大会・20名
優勝：青ユリアンと青オロ
（ドリスコル/ガンダム・ゴッグ、ガンタンク・Cザク、濱田/ガンダム・Cゲルググ、ガンダム・Cゲルググ）
2位 俺らに勝てるかい？ 3位 月よりの使者

◇第1回ストIII3rd大会・10名
優勝：イユ（ユン）
2位 テリオス！ 3位 オカキュウ

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇第2回ガンダムDX大会 10/6・18名
優勝：ハープスTEAM
2位 PSO 3位 TRIGUN(仮)

◇CvsS2大会 10/13・8名
優勝：K2
2位 タニゴ 3位 FIN

◇ガンダムDX大会 10/20・22名
優勝：やきそばくいたい
2位 PSO 3位 マッシュROOM

■チャレンジャー土居店（大阪）

ガンダムDX大会 10/14・24名
優勝：岩淵敏洋&奥出哲也
2位 幸田晃典&長滝富太

■アババ天神橋店（大阪）

◇ぷよぷよ通公式大会 10/7・11名
優勝：希未
2位 Taku-mini 3位 ぷらん

◇ドラム5&ギター6大会 10/7・8名
優勝：しっぽ（4265pts）
2位 エグチコウスケ 3位 バカップル

◇第3回CvsS2大会 10/8・9名
優勝：藤原（京、サガット、リュウ）
2位 Mr YAS 3位 つじっちょ

◇ガンダムDX大会 10/14・14名
優勝：ジーンアルプス（ガンダム・ガンタンク、Cゲルググ・グフ）
2位 ぼこぼこにサムライ 3位 ダリチュー

◇第3回KOF2000大会 10/21・18名
優勝：徳川家康（マリー、キング、タクマ、セス）
2位 ドゥ（田中） 3位 フレディ

◇DDR MAX大会 10/28・8名
優勝：ジャック（268pts）
2位 チャーリー 3位 クロ

■コスミックプラザABC（大阪）

◇ストIII3rd関西ランバト 10/7・20名
優勝：メスター（ユン）
2位 QQQ 3位 彦根ケン

◇鉄拳4大会 10/14・23名
優勝：オカイ（仁）
2位 T1号 3位 ゆっきー

◇侍魂Wトーナメント 10/20・12名
優勝：舞々ちゃん（シャルロット）
2位 にせ 3位 てり夫

◇ストIII3rdランバト 10/21・20名
優勝：えりぼ（ヒューゴー）
2位 くにひろ 3位 ごっつ

◇ストIII3rdランバト 11/4・10名
優勝：FAQ（Q）
2位 くにひろ 3位 はやお

■京都a-cho（京都）

◇ZERO3ランバト12 10/14・41名
優勝 円町ロレント（かりん）
2位 鬼スラ 3位 くま

◇CvsS2全国大会予選 10/21・48名
優勝：広末（N・チャン、サガット、ブランカ）
2位 梅園 3位 西京極の男

◇CvsS2チーム戦 10/21・29名
優勝：ドキュソとルパンだけどなにか？
（K・梅園/ブランカ・広末/サガット）
2位 kinokoたんハァハァ・・ 3位 ハメムーミンチーム

■ワンダータワー京都（京都）

◇ガンダムDX1時間戦争
第1回優勝：ウォン
2位 シャア 3位 ウサマ氏
第2回優勝：ハンマー
2位 松本 3位 ザン
第3回優勝：軍艦
2位 ハンマー 3位 ウォン
第4回優勝：ハンマー
2位 軍艦 3位 日本

■ワンダーシティ京都南（京都）

◇ガンダムDX大会 11/10・29名
優勝：ニーハオ大佐、クェス

■キャノンショット西大寺店（奈良）

◇VF43on3大会 10/8・21名
優勝：チームてぃんかす（くまのプーさん/アキラ、草薙/ジェフリー、ミスタープロレス/ウルフ）
2位 ジョーカーズ 3位 チュパチャプズ

■ネオステーション（奈良）

◇ストIII3rdランバト 11/10・12名
優勝：タケシ（ユリアン）
2位 高司 3位 オロオ

中国・四国

■プレイシティキャロット島大前店（島根）

◇第15回GGX大会 10/6・8名
優勝：イノウエ（紗夢）
2位 椿

◇第2回CvsS2大会 10/13・8名
優勝：H（ユン、テリー、キム）

◇第1回鉄拳4大会 10/20・10名
優勝：真入道（ポール）

■スペースV1 廿日市店（広島）

◇CvsS2大会 10/7・16名
優勝：T・Y（ケン、八神、ザンギエフ）
2位 八塚かんじ 3位 にくもり

◇ガンダムDX 2on2 10/14・14名
優勝：ギーゴの2軍
2位 ランバ 3位 星一号作戦

◇第3回VF4大会 10/28・8名
優勝：DOS（ジェフリー）
2位 参号 3位 まにきゅあ

■ゲームステージビート（香川）

◇鉄拳4大会 11/11・14名
優勝：よこちん（一八）
2位 二段ボール 3位 だっつの～

九州・沖縄

■プラボ浦上店（長崎）

◇ガンダムDX2on2大会 10/14・22名
優勝：おっとととっとっと夏だぜ
2位 ドスコイ 3位 フナッコドンドン

◇鉄拳4大会 10/20・14名
優勝：コロすけ（シャオユウ）
2位 ユウキャン 3位 軽いムチウチ

◇CvsS2大会 10/28・13名
優勝：チュン（キング、春麗、ナコルル）
2位 荒行事 3位 リョウ

◇ガンダムDX2on2夜11/3・16名
優勝：ナナシ
2位 ひとりごっつ 3位 ゴッグの強さにためしてガッテン。

◇ガンダムDX2on2昼11/4・28名
優勝：タカノリズム
2位 へたれ 3位 チームサルモネラ

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇鉄拳4トーナメントバトル・18名
優勝：セザンヌ（マードック）

◇鉄拳4トーナメントバトル・21名
優勝：春巻（クリスティ）

◇CvsS2トーナメントバトル・36名
優勝：リョウ（K 響、庵）

◇VF4第1回トーナメントバトル・27名
優勝：イシマツー（サラ）

◇GGXトーナメントバトル・24名
優勝：香春（ジョニー）

◇GGXリーグバトル・15名
優勝：マー兄（ディズィー）

◇ストIII3rd 2on2 BATTLE・24名
優勝：TOKIQチーム（マリ/リュウ、お宝ゲッター（仮）/まこと）

■鹿児島縦断VF4バトルトーナメント

◆クラブセガ天文館10/7・28名
優勝：長谷兄さん

◆ハイテクセガ加治木10/14・8名
優勝：RST

◆SW与次郎ヶ浜10/20・18名
優勝：快楽亭☆萬國驚天掌

◆セガワールド鹿児島10/27・17名
優勝：スーパーJ

◆セガワールド出水10/28・8名
優勝：長谷兄さん

北海道・東北

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F ☎011-736-6166
12/1 18:00 VF4大会 ◆毎土曜開催（8,15,22,29）
12/2 12:00 ガンダムDX大会 ◆毎日曜開催（9,16,23,30）
12/9 18:00 VF4大会
12/15 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会
12/16 15:00 ポップンミュージック6大会
12/22 16:00 KOF2000大会
12/23 15:00 ギターフリークス6大会
12/24 15:00 レトロゲーム大会
12/30 18:00 鉄拳4大会

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下 ☎011-281-3606
毎土曜 18:00 バーチャロンフォース大会
12/1,22 16:00 KOF2001大会
12/2 18:00 ストⅢ3rd大会
12/9 16:00 ガンダムDX大会
12/15 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会
12/16 16:00 鉄拳4大会
12/9,23 17:00 VF4大会 ◆すべて参加費100円、トーナメント方式

宮城県

★プレイランドF1
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビル1階 ☎022-261-5782
12/2 12:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選
◆受付11/18～12/2 12:00まで
12/9 15:00 VF4格闘新世紀店舗予選
◆定員32名、11/25より受付、参加費100円
12/16 15:00 KOF2001大会
12/22 16:00 マーヴルvsカプコン2東北最強王決定戦
◆2本先取、キャラは試合ごとに選択
12/23 15:00 GGX3on3大会

中部

新潟県

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088
毎週火曜 18:00 CAPCOM VS. SNK2トーナメント大会
◆参加無料
毎週木曜 18:00 KOF2001 12月度ポイント制トーナメント大会
◆参加無料

★芸夢's ZONE
新潟市南柴竹1-3-54 ☎025-286-4117
12/2 13:30 第36回GGXトーナメント大会
12/9 13:30 第1回KOF2001トーナメント大会
12/16 13:30 VF4格闘新世紀店舗予選 ZONE5周年祭!!
12/30 13:30 ストZERO3トーナメント大会 FAN感謝祭

★O・K CORRAL
燕市大字佐渡2853 ☎0256-66-3898
12/8 21:00 VF4 3rd BATTLE ◆参加費100円、当日参加可
12/15 21:00 KOF2001トーナメントBATTLE
◆参加費100円
12/22 21:00 ガンダムDXトーナメントBATTLE3
◆参加費100円 シングル戦

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad
12/2 14:00 CAPCOM VS. SNK2第2次予選 ◆先着24名
12/7 20:00 鉄拳4NIGHT大会
12/9 14:00 KOF2001大会 ◆先着24名
12/16 14:00 GGX大会 ◆先着24名
12/21 21:00 ZERO3ばんNIGHT大会

長野県

★レィディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000 http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle/
12/1 18:00 VF4格闘新世紀店舗予選
12/15 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会 CとSどっちが最強!?
◆C派、S派に分かれての対決! SNKハンデあり？
12/29 18:00 KOF2001大会 02になる前に

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
12/9 13:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選
12/23 13:00 KOF2001大会

静岡

★ミラクル静岡店
静岡市西中原1-7-20 ☎054-284 0099
12/15 19:00 定例 ストⅢ3rd大会トーナメント大会
12/24 17:00 クリスマスだよポップンミュージック7大会
◆バトルモード使用のトーナメント制
12/29 19:00 第5回鉄拳4トーナメント大会
※すべての大会募集人数32名、参加費無料、参加賞としてワンドリンク付

東京

東京都

★ビートライブ
町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎042-710-0508 http://www.beat-tribe.com
12/1 19:00 2001VFGP Round 7
12/2 15:00 CAPCOM VS. SNK2 POINT RANKING BATTLE
12/8 19:00 2001VFGP Round 8
12/9 19:00 ストⅢ3rd POINT RANKING BATTLE 2on2
12/15 19:00 2001VFGP Round 9
12/16 15:00 GGX POINT RANKING BATTLE 2on2
12/22 19:00 2001VFGP Round 10
12/23 15:00 CAPCOM VS. SNK2 POINT RANKING BATTLE
12/24 19:00 ストⅢ3rd POINT RANKING BATTLE 2on2
12/29 19:00 2001VFGP Round 11
12/30 15:00 GGX POINT RANKING BATTLE 2on2

★ゲームプラザGAO新小岩店
葛飾区西新小岩1-10-9 アミューズ新小岩ビル1F ☎03-3696-5525
12/21~25------ 「クリスマス」景品大放出!!
◆景品がとても取りやすくなってます！
12/23 10:00 ゲームやり放題。
◆参加費500円で、12時までビデオゲームやり放題！
12/23 13:00 ビーマニⅡDX6th大会 ◆参加費200円
12/28~31------ 今年最後の年末景品超大放出!!
◆日替わり景品台など、色々な景品を期間中大放出!!

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 ☎03-5330-8595 http://www.alpha-st.co.jp/
12/2 15:00 第4期5節KOF2000ランキングバトル
◆参加費無料。5週の合計ポイントでチャンピオンを決定
12/9 15:00 第7ギルティギアXトーナメント大会
◆参加費無料、豪華記念品あり
12/16 15:00 祝!ランバト1周年記念 KOF2000トーナメント大会
◆参加費無料。豪華記念品あり
12/23 15:00 CAPCOMvsSNK2全国大会関東予選大会
◆参加費無料、オフィシャルルールに準拠
12/30 15:00 VF4格闘新世紀店舗予選
◆参加費無料、オフィシャルルールに準拠

★立川オスローゲーム第1店
立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F ☎042-527-9399
12/9 14:00 CAPCOM VS. SNK2予選大会 ◆参加費無料
12/15 13:00 ポップンミュージック大会
◆17:00までフリープレイ有,参加費100円
12/16 15:00 バーチャストライカー3大会 ◆参加費50円
12/23 17:00 鉄拳4大会 ◆受付15時。フリープレイ有、参加費50円
12/24 13:00 モンスターゲート大会 ◆イベントモードの大会

★立川オスローゲーム第2店
立川市錦町1-4-27 オスロービル2F ☎042-528-1771
12/1 18:00 GGX大会 ◆29日も開催
12/2 18:00 KOF2001大会
12/8 18:00 スパイクアウトFE1人用タイムアタック大会
12/9 18:00 ガンダムDX2on2大会
12/15 18:00 侍スピリッツ天草降臨大会
12/22 18:00 スパイクアウトFE1人用タイムアタック大会
12/30 18:00 ガンダムDX2on2大会

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837
12/1 17:00 VF4フリー対戦会
◆300円で21時までフリー対戦。毎土曜（8,15,22,29）開催
12/2 13:00 パカパカパッションサービスデー
◆パカ全台17:00までフリープレイ
12/9 12:00 第6回DDRガチンコトーナメント
◆参加費200円、フリープレイ有
12/15 17:00 CAPCOM VS. SNK2予選大会 ◆参加費無料

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎03-3220-3402
12/2 11:00 おへそ! おへそイィ～〇 おへそマンセー大会
◆第12回月例GGX大会。参加無料
14.00 「そろそろ性電気の季節ねェ」と萌えなヒゲ店員の巻
◆第4回痛快GANGAN行進曲月例大会。参加資格：猛者のみ
12/16 12:00 少年とチンバンの国を作っちゃおー、とマイケル大会
◆第13回キャリバー大会。マジ来てよ、いっちゃんさん
12/16 14:00 50万ベリカで外出OK!! 両替王決定戦
◆第1回マネーアイドルエクスチェンジャー大会。無料
12/31 20:00 年忘れGGX大会 コミケお疲れ様でしたスペシャル
◆今年最後のGGX。大会おソバ出すかもねー、
12/31 24:00 風営法の限界に挑戦！ 明けましてGGX大会
◆新年一発目のGGX大会、時間との戦いです(笑)

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ 1F ☎03-5397-9551 http://www.game-exc.com
12/9 13:00 荻窪GAME-EXC12月度ガンダムDX大会
◆参加費無料、2on2、連邦orジオンはジャンケン

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
12/16 ------- 6周年記念イベント リクエスト台フリープレイ
12:00 スパⅡX対戦大会 ◆スピード3、豪鬼不可、Sキャラ可
12/24 12:00 クリスマス景品サービス ◆景品が取りやすくなります

★ゲームスポット21新宿店
新宿西新宿1-15-4 ☎03-3343-0010 http://www.spot21.com
12/15 15.00 VF4格闘新世紀店舗予選

★ゲームインみとや三河島店
荒川区西日暮里1-37-17 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/
12/16 15:00 みとやエキサイトナイト ファイティングレイヤー大会
毎日曜 15:00 マーヴルvsカプコン2ランキングバトル
◆16日は除く、リセット技・フリーズ技のみ使用不可
毎日曜 19:00 CAPCOM VS. SNK2ランキングバトル

★ファンファン秋葉原店
千代田区神田平河町4 ☎03-3861-6520
12/9 10:00 第2回ビデオゲーム全台フリープレイ
◆参加費500～1000円で終日遊び放題！ 25:00まで

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
12/2,16 14:30 KOF2001 ポイントランキングバトルin水戸
12/15 15:00 オラタンVer5.66ポイントランキングバトル
12/23 14:00 VF4 第2回VFRアイアイ駅南店杯
◆5on5による今年最後のカップ戦

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
12/2 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGX、CAPCOM VS. SNK2、鉄拳4など22時まで
12/16 12:00 音ゲーフリープレイ
◆DDRMAX、ポップン7、パラパラ2ndなど18時まで

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
毎土曜 21:00 週末VF4大会
◆3本先取、当日受付、16才以上、1,8,15,22日開催

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎0471-44-5597
毎土曜 15:00 ガンダムDXランキングバトル
12/2 14:00 餓狼伝説SP第6回大会
12/9 14:00 ストⅢ3rd大会
12/11 20:00 STGフリープレイ
12/16 14:00 KOF2001第2回大会
12/23 14:00 ガンダムDX総合火力演習
12/25 20:00 STGフリープレイ
1/1 ----- 元旦フリープレイ

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎047-485-2235
12/9 16:00 KOF大会 ◆参加費無料
12/16 16:00 GGX大会 ◆参加費無料
12/22 9:00 ゲームの日 ◆1時間300円でフリープレイ、13:00まで
12/23 13:00 CAPCOM VS. SNK2予選大会 ◆参加費無料

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918/ http://www.sonic-ace.co.jp/
12/2 13:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選 ◆公式ルール準拠
12/16 13:00 VF4格闘新世紀店舗予選 ◆公式ルール準拠
毎土曜 19:00 バーチャロンフォースランキングバトル
◆参加費200円、詳しくはHPにて

神奈川県

★POWER STICK
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1F ☎0467-43-3034 http://www.powerstick.net
12/2 14:00 第6回武闘会CAPCOM VS. SNK2 Vol.2
◆事前エントリー制(11/30まで)、参加費100円
12/9 14:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選
◆事前エントリー制（11/30まで）、参加費100円
12/16 10:00 祝 2周年！ POWER STICK祭
◆詳細は店内にて12月発表、乞うご期待!!

ゲームイベン

近畿

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302.303 ☎075-251-2520
12/8 17:00 VF4第3回昇格ランキングバトル
◆個人戦。要アクセスカード、同段・同級位の対戦中心
12/9 13:00 セガ公式 VF4全国大会店舗予選 ◆公式ルール準拠
12/9 ------- VF4「VFRポイントランキング戦・第2回a-cho杯」
◆個人戦。店舗予選終了時より受付開始
12/15 17.00 ガンダムDX大会「夜という名の地球の影に隠れて」
◆2on2、連邦orジオンはジャンケンにて決定
12/16 13:00 カプエス2全国大会直前! 関西最強決定戦!
◆シングル戦、トーナメントと変則3on3
12/18 20:00 VF4第4回昇格ランキングバトル
※イベント用HP. http://www.mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

★ワンダーシティ京都南
向日市森本町佃15-7 ☎075-924-6262
12/16 ------- VF4格闘新世紀店舗予選 ◆受付12/1~
12/22 ------- ガンダムDX大会 ◆大会終了後ガンダムグッズ抽選会

★ワンダータワー京都
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354 ☎075-254-0765
月&金 20:30 ガンダムDX1時間戦争 ◆300円で1時間対戦やり放題
土曜 14:00 ガンダムDX1時間戦争 ◆2回目20:30~
日曜 14:00 ガンダムDX1時間戦争 ◆2回目19:30~

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9 ☎06-6317-0433 http://www.challenger-am.com/
毎日曜 9:00 BMⅡDX6th&ポップン7フリーイベント
◆参加費片方600円両方1000円。定員20名
毎土曜 19:00 weeklyガンダムDX火星人KANA大会
◆二人一組のトーナメント戦
12/2 15:00 VF4格闘新世紀店舗予選
◆参加費100円、トーナメント
12/9.23 15.00 第19、20回ソウルキャリバー大会ファイナルKANA
12/16 9:00 VF4フリーイベント
◆500円で17時までフリープレイ。30名。25,28も開催
12/26 9:00 KOF2001フリーイベント
◆参加費500円で対戦台2台フリープレイ、17時まで
12/27 9:00 ガンダムDXフリーイベント
◆参加費500円で通信4台フリープレイ、17時まで
12/16.24 17:00 KOF2001鴻口可南サインHPで公開大会
◆トーナメント戦
12/30 15.00 第1回ソウルキャリバー2大会(発売済の場合)
12/30 17.00 第2回ストⅢ3rd可☆☆南大会
12/31 9.00 ソウルキャリバー2フリーイベント(発売済の場合)
◆参加費300円で対戦台2台がフリープレイ、17時まで

★チャレンジャー堺東店
堺市北河原町2-1-31 キラクビル1F ☎0722-23-9915 http://www.challenger-am.com/
12/2 17:00 第6回ガンダムDX大会
12/16 17:00 ポップンミュージック7大会

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444 http://www.challenger-am.com/
12/8 13:00 第1回追手門杯KOF2001大会
12/8 13:00 追手門杯ガンダム コスト200以下大会
12/23 ------- 冬休み早朝1クレジットサービスします ◆1/8まで開催

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072 http://www.challenger-am.com/
12/2 15:00 ガンダムDX大会
12/8 ------- バーチャロン4大会 ◆9日に変更の可能性あり
12/15 18:00 VF4全国大会店舗予選
12/16 15:00 ポップン7大会
12/22 18:00 KOF2001大会
12/23 15:00 モンスターゲートイベントモード大会
12/29 18:00 バーチャロン4大会 ◆いずれの大会も参加費無料

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476 http://www.challenger-am.com/
12/9 16:00 第4回ガンダム大会 ◆二人一組のトーナメント戦
12/23 16:00 第1回KOF2001大会 ◆トーナメント戦
※両大会とも参加費無料

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
12/1 16:30 第2回KOF2001大会
12/2 16:30 パワースマッシュ2大会
12/8 16:30 第3回KOF2001大会
12/9 16:30 第3回ぷよぷよ通大会
12/15 16:30 第4回KOF2001大会
12/16 16:30 第3回ガンダムDX大会 ◆二人一組
12/22 16:30 第5回KOF2001大会
12/23 16:30 第5回カプコンvsSNK2大会
12/24 16:30 X'masイヴ特別企画スパⅡX&ストⅡ'TURBO大会
◆参加者には大会終了後秘密のX'masプレゼントあり
12/29 16:30 第6回KOF2001大会

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14 ☎072-823-1160
12/8 19:00 VF4格闘新世紀 店舗予選 ◆エントリー受付中
12/15 20:00 侍魂Wトーナメント ◆大晦日恒例イベントも検討中

★アミューズGiGi
大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎06-6775-6051 http://web11.freecom.ne.jp/~rutti
12月中 ------- 景品大感謝祭 ◆今GiGiの景品ゲームが熱い!!
12月 毎週金曜 ビデオゲームサービス台設置
◆どの台がサービスになっているかはお店で確認!
12月 毎週土曜 今月もやります セイヴァーフリープレイ大会
◆参加費300円(クーポン持参で200円)

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2F ☎06-6645-7692
12/2,16 17:30 バーチャロン4大会
◆2人一組、最大48組でのタッグトーナメント
12/9 13:30 GGX大会 ◆最大24名でのトーナメント戦
12/15 17:30 ガンダムDX大会
◆2人一組、最大32組でのタッグトーナメント戦
12/22 13:30 KOF2001大会 ◆最大24名トーナメント戦
12/23 13:30 CAPCOM VS. SNK2大会 ◆24名トーナメント戦
12/24 13:30 VF4大会 ◆最大32名でのトーナメント戦
※全大会参加費100円。受付は開始30分前まで。遅刻厳禁!

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388 http://www.challenger-am.com/
12/8 14:00 第5回ぷよぷよ通AJAPA公認大会
12/15 14:00 KOF2001大会
12/29 14:00 ガンダムDX大会(変更の可能性有り)◆すべて参加無料

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404-405 ☎078-271-0335
12/8 12:30 サンクスバーチャ祭り
◆鉄人百人組み手15:00開始
12/15 16:30 ガンダム2on2大会
12/24 17:30 鉄拳4大会
12/31 17:30 バーチャロンフォース大会 ◆参加無料

奈良県

★ネオステーション
大和高田市高砂町6-3 ☎0745-25-1610
12/2 14:00 KOF2001トーナメント・freeplay
◆大会終了後、2時間200円でフリープレイ
12/8 14:00 ストⅢ3rdランバト5 ◆参加費100円、終了後freeplay
12/9 13:00 ガンダムDX free play
◆参加費500円、二人一組、20人まで
12/16 14:00 ガンダムトーナメント大会 ◆参加費無料。二人一組
12/22 14:00 ストⅢ3rdランバト5 ◆参加費100円、全10回
12/24 14:00 DDRMAX freeplay ◆参加費300円
12/31 11:00 ALL FREE PLAY 大会
◆参加費2000円で13時間フリー。100名限定。

★キャノンショット西大寺店
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
11/3 20:30 フウキ杯VF4大会奈良予選
◆11/23決勝のフウキ杯奈良予選大会
11/11 18:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選 ◆参加費無料
11/23 16:30 DDRMAX大会 ◆課題曲は店内に掲示

和歌山県

★ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
12/1 19:00 KOF2001大会
12/8 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会
12/15 19:00 バーチャロンフォース大会
12/22 19:00 GGX大会
22:00 ストⅢ3rd大会
12/29 19.00 ガンダムDX大会
12/31 ------- VF4大会
毎金曜 ------- VF4ランバト ◆夜開催
※すべて当日受付あり

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 募集人員 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします。
〔郵送〕
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
〔FAX〕03-5433-7212
〔メール〕location@arcadiamagazine.com

九州・沖縄

福岡県

★センチュリー平尾店
福岡市中央区平尾2-3-24-1F ☎092-522-7777
12/9 19.00 第5回CAPCOM VS. SNK2大会
12/23 19:00 第11回ストⅢ3rd大会
12/31 19:00 大晦日大会(ストⅢ3rd or CvsS2 or 両方)
◆いずれも18:00よりエントリー開始、参加費200円

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093695-0632
12/1 19:00 VF4大会 ◆3本先取トーナメント。参加100円(以下同)
12/8 19:00 ガンダムDX MAHODO杯トーナメント
◆ジャンケンで軍・マップ選択、タイムアップ両者失格
12/15 19:00 鉄拳4大会 ◆3本先取トーナメント
12/22 19:00 KOF2001大会 ◆トーナメント
12/29 19:00 バーチャロンOMG大会 ◆3本先取トーナメント

長崎県

★ブラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
12/2 14.00 ガンダムDX 2on2大会
◆参加費100円、同一チーム内の同キャラ禁止
12/9 15:00 鉄拳4 真・九州王決定戦予選
◆参加費無料、同キャラ使用可、ベスト4まで本戦進出
12/16 14.00 KOF2001大会 ◆100円、トーナメント&決勝リーグ戦
12/23 16:00 鉄拳4全国大会予選 ◆参加費無料、詳細未定
12/24 19:00 スパⅡX大会「えっくすパーティー」
◆参加費無料、トーナメント&決勝リーグ戦
12/31 23.59 年越しソバ ◆毎年恒例。ソバは持参、お湯は用意!

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
12/1 20:00 GGX2on2 TEAM BATTLE
◆二人一組の勝ち抜き制チーム戦
12/7 21:00 鉄拳4 TOURNAMENT BATTLE Vol.7
◆予選リーグ後トーナメント戦
12/8 20:00 VF4 STEAGE-03 3on3 TEAM BATTLE Vol.1
◆3人1組の勝ち抜きチーム戦
12/15 20:00 CvsS2 Round-05 3on3 TEAM BATTLE Vol.1
◆各個人2キャラ使用にて3人1組の勝ち抜き制チーム戦
12/22 20:00 ストⅢ3rd 第3回 3on3 TEAM BATTLE
◆3人1組の勝ち抜き制チーム戦
12/23 19:00 鉄拳4 3on3 TEAM BATTLE Vol.2
◆3人1組の勝ち抜き制チーム戦
12/23 ------- 鉄拳タッグトーナメント 真・九州最強決定戦
◆ガチンコのトーナメント戦、鉄拳4 3on3終了後より
12/29 ------- ビートマニアⅡDX 6th.Style大会

★セガマービィー
熊本市春日3-15-1 ☎096-351-6229
12/16 14:00 VF4全国大会格闘新世紀店舗予選
◆3本先取、45秒、ステージランダム

鹿児島県

★セガワールド鹿児島
鹿児島市新栄町 099-253-9512
12/8 20:00 VF4鹿児島最強決定戦2001
◆3本45秒設定、鹿児島県各店舗のVF.NET上位者のみ

中国・四国

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
12/8 18:30 第17回GGX大会 ◆3本先取トーナメント
12/15 19:00 鉄拳4中国地区大会予選 ◆2本先取トーナメント
12/22 19:00 第3回KOF2001トーナメント大会
12/23 15:00 オラタン5.4大会 ◆3本先取リーグ戦
12/24 19:00 第2回鉄拳4大会 ◆3本先取トーナメント

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311 http://www.koue.co.jp/v1
12/2 17:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選
12/8 17:00 パワースマッシュ2大会
12/9 17:00 機動戦士ガンダムDX大会
12/16 17:00 KOF2001大会
12/22 17:00 鉄拳4大会
12/23 18.00 VF4大会 ◆詳細はHPにて

★スペースV1可部店
広島市安佐北区可部南3-1-5 ☎082-814-6116
12/2 19:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選
◆詳細は店内ポスターにて

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087-868-6007
12/8 19:00 第3回ビーマニⅡDX6th Style大会
◆参加無料、曲選択を全てランダムにて決定
12/9 19:00 第6回鉄拳4トーナメントバトル
◆参加無料。覇王「よこちん」を止めるのは?

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Joystick Troopers 23

100円でプレステ2が当たる、そんな夢もいいけれど。

誰もが使いこなす、本音という建前

10月30日の発売日、本屋でアルカディアを立ち読み。今回はヒコロウさん、どんなイラストなのかしらンとページをパラパラめくって5分後。その場で舌をかんで死にたくなりましたよ。いやー、あんな文章が全国流通の雑誌に載っていいんでしょうかね。

そのせいもあって今回はマジに書こうと思います。いやいや、今度は本気なんだ。そう考えてネタを探しているうちに締め切りはとっくに過ぎてるし（担当氏から何の連絡もないのがまた不気味）、ニューヨークではまた飛行機が墜落してるし。不謹慎と思いつつ、つい口に出して言っちゃうんだよねー「ニューヨークも沈黙しました—」

これといって環境や支持者に変化はありません。職場近所のゲーセンで、昔馴染みと再会して当たり判定の大きさに驚いてみたり（責任転嫁。自分の腕がヘボい＆最高ランクの難度ってだけ）。現在、ビデオゲームに接するのはその程度。もうとっくに終わっているのに、性欲だけで繋がっているカップルのようなものだ。だらしないの一言。

なんかさぁ、ジョジョ第二部で、サンタナに侵入されたシュトロハイムが言ってたっけ。「何が恐ろしいって、痛みが快感に変わっていく」確かこんな感じのセリフ。こうして何十年後かに年下の者に対して「昔は俺もさぁ…」と物分かりの良いフリする大人に？ タラタラするぐらいならスパッと引いたほうがいいんだろうけど。ぐちゃぐちゃ悩んでいるうちに、ふとプライズコーナーなんぞに足を運んでみた。最初は[illegible]リストラ[illegible]当日での[illegible]気持ちだったのに（ああ、封印したはずなのに娘ネタを）、いつの間にかムキになってン千円で5種類全部ゲット。

アームでぬいぐるみを取ったりブツを引き下げるものは自分の責任が見えるからとりあえずヨシとしても、あのデジタルくじ系の不明瞭さと豪華景品のアンバランスさは、突っ込みの対象として興味深い構図だ。MGのガンプラやドリキャスやらプレステ2が甘アい景品で、ゲットできるか否かの運命は7～8つの電光板だけ。まさか見た目通りの大当たり確率とは思わないけど、やってることはえげつないよなあ。

トリックの自動販売機にある当たりハズレの機械には「絶対に当たらない」設定があるのはご存知？ そういえばゲーム雑誌のプライズコーナーに景品の紹介はあってもこの機種の大当たり確率は「—」なんて記述は見たことがない。現金が絡むパチンコやパチスロではすべてオープンになっているのに（ここまでメーカー側が譲歩したことは歴史に残る出来事なんだけど、文字数の都合で経緯は割愛）。

何年か前のAMショーで、意地悪を承知でプライズメーカーの営業に聞いてみた。ルーレットで景品が当たる機種の設定について「これ、設定はゼロにできるの？」

結果的にお茶は濁されたけど、それだけアンタッチャブルな話題というわけだ。それなら高価な家庭用ゲーム機もエサとしてぶら下げられるわな。法的な問題があると分かりつつもそれを逆手に取ってみたり。

おもしろいと思うんだけどなあ、プライズ機の設定公開。オープンになればパチスロ屋みたく「今日は○○が設定6！」みたいにイベント告知して、営業にメリハリがつけられるのに。

ここで重要なのが、実はイベント自体が本当かどうかなんて、客には絶対に分からないってことだ。つまり、フカシで「高設定！」と打っても、客側はそれを本当だと確かめる術がない。店側は嘘のイベントを行なったとしても、法的に罰せられることもない。

もちろん、このやり方を推奨してるワケじゃないよ。大当たり確率を外から判別する攻略法も見つかるかもしれないしね。なんつーか、ゲーセンの健全化を推し進めるのもいいんだけど、足元からできる情報公開や営業努力は、実はまだまだたくさんあるんでないの？ ということを言いたいだけなんですが。

誰もが使いこなす本音という建前だったら、開き直ってそこまでヤッちゃえば？ 高額景品が扱えるようになって大分経つけど、法律変えるほかに体質も変えてみなよ。閑古鳥が泣いてる高額景品プライズの機械は、誰がどう見たってウサン臭いんだからさ。

ということで今回は3万突っ込んだ私が原因でした（泣）。

編集者談！ 特に確率機の話はやばいんだって。それと高額景品。このふたつは絶妙に絡み合ったロケーションの暗部と言える。とはいえ、さまざまな問題がそこにあることをこのままにしておくことはできなかろう。無茶な案はともかくとして、現状の混沌を断ち切るにふさわしい盲腸のようなものだね。こっそりといつかまた触れてみたいと思ったり …。

pop'n music 7 seven

©2001 KONAMI

音楽は好きですか? 演奏するのは好きですか?
そして何より「楽しいコト」は好きですか?
そんなアナタに贈る、とびきりドキドキの第7弾!!

みんなが待ってた! 待望の続編がいよいよ登場ーッ! 新曲や新キャラの増加はもちろん、さらに楽しくなったバトルモードを引っさげて、新生ポップンミュージックが君の街にもやってくる! 年末の予定は、ポップン盛り上がり大会で決まり!

Text:よしおズ

ここもスゴいよ! ポップン7!
「多彩なモードでボリューム満点!」

『ポップンミュージック』といえば、多彩な遊び方ができるタイトルとして有名だよね。もちろん、今回もいろんなモードを搭載して、みんなの挑戦を待っているぞ。

ノーマルモード ポップンミュージックのスタンダードなモードだよ。まずはこのモードを遊んで、「7」の楽しさを満喫してね。

チャレンジモード 自分でいろんな目標を設定して、楽曲をクリアしていくモード。自分の腕前に合わせて遊べるモードだよ。

エキスパートモード まさにタイトルの通り、ヘビーポッパーズへの挑戦状! 与えられたゲージを減らすことなく、個性豊かなコースをクリアしていこう!

バトルモード 3ボタンで「対戦」する、2人用専用モード! 今回はさらに熱いシステムが加わったのだ!

初めてポップンを遊ぶ人は、まずはノーマルモードで遊んでみてね。必ず2曲は遊ぶことができるので、ミスを恐れず練習できるよ!

コリー

最初はノーマルモードを遊んで、曲を覚えてしまうのが「楽しさ」への近道!?

ここがスゴいよ! ポップン7!
「新曲・新キャラ大増加!」

Teruo
個性的な髪形の彼は「テルオ」。"J-オルタナ"で熱い言葉を聞かせてくれる

ポップン続編の醍醐味といえば、やっぱり新曲&新キャラだよね! 今回の作品もポッパーズの期待に十二分に応える、バラエティ豊かなキャラクターと、クオリティの高い新曲ががっつりとそろっているゾ。新曲の数は、過去最大の40曲オーバー! 楽曲のジャンルもさらに増え、遊び応えは満点この上なし! さらに『7』には、ユーザー募集で名前が決定したキャラクター(下にいる3人だよ!)や、リクエスト要望の多かった曲のリミックス(人気投票一位の"Cry out"!)が入っているのだ。

まさに、ユーザーと開発者が一緒になって、「みんなで作ったポップンミュージック」なのだ!

こんなに素敵なことって、ほかにある!?

ズラリそろった気合の新曲たち! 君のオキニもきっと見つかるよ!

Peetan
ころころしてて可愛い彼(?)の名は「ピータン」。"サーカス"で会えるよ

Kagome
繊細な雰囲気を漂わす彼女の名前は「かごめ」。"ミスティ"に登場するよ

ゲー事典 ついに発売された「ポップン7」ですが、ポッパーズの方はいうまでもなく、今までポップンをやったことがない人にこそ、強くお薦めしたい一作! 「音ゲー興味ない」の一言で済ませてしまうのは、あまりにももったいないですよー。「7」を見かけたら、とにかく一度はコインを入れてみてくださいね。きっと、ゲーセンに新しい楽しみが生まれること必定です! (田渕健膜)

とどまることないポップンの世界！ 新曲、一挙大公開ッ!!

ジャンル	ジャンル(英)	曲	アーティスト	コメント
ラジオ	RADIO	BITTER SWEET SAMBA		ラジオで誰もが耳にした、お馴染みのあの曲が登場だよ
プロジェクトA	PROJECT A	PROJECT A PROCEEDS		聞くと勇気がみなぎる、有名映画のテーマ曲が登場だよ
ヤマト	YAMATO	宇宙戦艦ヤマト	ささきいさお	宇宙規模の名曲がついに登場だよ
バラ	BARA	薔薇は美しく散る	中山マミ	激動の革命曲が薔薇の香りと共に登場だよ
ウルセイ	URUSEI	ラムのラブソング	kaco	ラブコメディの金字塔のテーマ曲が登場だよ
セブン	SEVEN	ウルトラセブンの歌		円谷最大のカリスマヒーローの曲が大登場だよ
キテレツ2	KITERETSU2	はじめてのチュウ	なぞなぞパパ	個性的な人気テーマソングが登場だよ

「6」から引き続いて導入された"版権曲"だけど、今回もみんな知ってるお馴染みのナンバーがズラっと勢ぞろい！　誰もが耳にしたことのあるであろう曲ばかりなので、初めての人も安心して遊べるのが嬉しいね。「プロジェクトA」や「ウルトラセブンの歌」は、プレイするだけでゲーセンの温度が2、3度上昇するかも、といわんばかりの盛り上がりを見せてくれるかもね。今回も、曲に合わせてニャミ&ミミちゃんの七変化が見れるので、二人がどんな表情を見せてくれるかとっても楽しみだよね！　難易度も全体的にやさし目なので、ライトポッパーのみんなは、まずは版権曲制覇から頑張ってみては!?

ジャンル	ジャンル(英)	曲	アーティスト	コメント
ハードロック	HARD ROCK	SA-DA-ME	good-cool feat. すわひでお	これが男だ！これがSADAMEだ!!ここから先はノンフィクション!!！
バリトランス	BALITRANCE	Denpasar	good-cool	インドネシア発、伝統的トランスミュージック。神々の響きを奏でよう。
クラブジャズ	CLUBJAZZ	Betty Boo	SENAX	ジャジーな質感がちょっぴりオトナ気分なポップス。
チアガール	CHEER GIRL	GET THE CHANCE！	MEGU & SEVEN WINDS	舞台は80'sのアメリカンハイスクール。うれしはずかし青春グラフィティー。
サーカス	CIRCUS	フリーパス	パンダバンダ	サーカスだよ！ サーカスが来たよ!! 一座のスターはもちろんピータン素敵なショーの始まり始まり〜
昭和歌謡	SHOWA KAYO	林檎と蜂蜜	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI	ノスタルジーだけでは語れない。時代を超えた情念ソング。
デスレゲエ	DES REGGAE	夜間行	Des-ROW feat. TSUBOI	レゲエのリズムにハードコアの強度を加えた必然的融合音楽
プレシャス	PRECIOUS	スウィーツ	natural bear	恋人未満だけど仲良しな男の子と女の子かわいくてちょっぴり切ない別れの歌だよ

続いて紹介するナンバーたちは、これまた強烈な個性を秘めた曲ばかり！　前作「6」で、ユーザーに強烈な打撃もとい印象を与えた"good-cool feat.すわひでお"が贈る新曲「SA-DA-ME」は、今回も破壊力抜群！　今回の新ジャンル"バリトランス"は、マサラとはまたひと味違ったアジアンテイスト全開の浮遊感ある曲。お薦めです。前作のラスボス的存在であったHIP-ROCKの正当後継ともいえるのがデスレゲエの"夜間行"！　レゲエのテンションに彩られた荒々しいリズムの嵐が、今回もポッパーズの前に立ちはだかる！　正月までに"夜間行"のハイパーをクリアするのが、ヘビーポッパーの目標!?

バトルモード

3ボタンで対決するバトルモードは、今回も健在だ。しかし前作とひと味違って、曲選択の前のスロットゲームや、対戦中に打ち返しのミニゲームがあったりと熱さ爆発!!　戸惑わないように、ゲームの流れをしっかりつかもう。

ゲームの流れ

キャラによってオジャマレベル（相手に送るオジャマの強さ）が違うのがミソ。

そろえば、絵柄に応じて攻撃レベルゲージに攻撃力がたまる。いいのを引き当てたいところ！

断然オススメしたいのが「バトルモード」！　今回は、飛んできた球を返球するのに慌てるけれど、このシステムが熱い！　ストレート返球になる時とフライ返球になる時があり、これは青いボタンを叩くタイミングで決まる。ポップ君をきっちり叩くか、攻撃を返球するか、どちらを重視するかはキミ次第。盛り上がれること請け合いなので、ぜひ友達とプレイしよう！（閃區）

ジャンル	ジャンル(英)	曲	アーティスト	コメント
ダークネス	DARKNESS	電気人形	フレディ波多江とエレハモニカ	うしなわれた灯、無力の叫び、怪しく響く電気の調べ＿
クレイジーテクノ	CRAZY TECHNO	CHICKEN CHASER	V.C.O	逃げろ！ 逃げろ！ ヤツがやってきた！ 捕まったらフライかスモークだぞ!!
レトロフューチャー	RETRO FUTURE	Passacaglia	POST MODERN	懐かしさと新しさが交差する温故知新なテクノポップ。ビンテージなシンセサウンドが気持ちイイ。
ポップフュージョン	POP FUSION	Tropical Pallete	Mr.T	南の国へようこそ！ スティールドラムを叩けばいつでもどこでもパラダイス！
ラウンジポップ	LOUNGE POP	Dimanche	Orange Lounge	フランス風日曜午後の過ごし方。
スウェディッシュ	SWEDISH	カモミール・バスルーム	常盤ゆう	そこはかとなく北欧風味な清く正しいギターポップ
JR&B	Jr.R&B	S・S・L～スーパー・スペシャル・ラブ～	Shoichiro Hirata feat. Yumi Kawamura	boys meet girls 男の子は毎日恋をしてるのです。
ミスティ	MISTY	platonic love	N.A.R.D	私の青い鳥はあなただけ＿。痛々しいほどにまっすぐでピュアなあいのうた。
京劇	KYOUGEKI	加油！元気猿！	成城猿楽団	京劇は中国の伝統演劇だよ。お猿の大活躍に乞御期待!?

前作で独特の世界を築いていた"フレディ波多江"がまたまたやってくれました！ 今度は新オプションの"エレハモニカ"を引き連れて、ポッパーズたちを異空間に強制連行しちゃうぞ。絶対耳に残っちゃう、怪しげなメロディはもはや洗脳音楽!? クレイジーテクノは"うるとら☆ボーイ"などを手がけた"V.C.O"謹製の疾走感溢れるテクノナンバー。なんとも楽しい雰囲気に仕上がっているので、バトルモードなどで大活躍するかも!? "platonic love"は、登場キャラである"かごめ"のキャラクター性と相まって、センシティブでミステリアスな雰囲気に溢れたナンバーに仕上がっているぞ。

ジャンル	ジャンル(英)	曲	アーティスト	コメント
ディスコハウス	DISCO HOUSE	ディスコタイフーン	PRIORITY feat.Sana	レトロフューチャーなディスコサウンドに身を委ねれば気分はタイフーン！
Jオルタナ	J-ALTERNA	簡単な事だけど大切なもの	Rock'n'roll King	どこか懐かしい日本語ロック。まったり、だけど熱いメッセージソング
サーフロック	SURFROCK	純愛サレンダー	ザ☆チョップス	僕らはいつでもどこでも常夏気分でビーチパーティさ
グラムロック	GRAMROCK	スペースキッス	Kiddy & Sunshine Lovers	21世紀の少年少女へ。スペース吟遊詩人がささげる愛の歌
パワーフォーク5	POWERFOLK5	サムライ・シンドローム	新堂敦士	おなじみノリノリパワーフォーク最新作！ ポップでアッパーな新堂敦士さんのボーカルが爆発だ！
サニー	SUNNY	HAPPY MUSIC	パーキッツ	パーキッツが贈る日だまり気分のファーストラブソング。ハートもぽかぽかしてきちゃうかも？
ヴィジュアル2 REMIX	VISUAL2 REMIX	Cry Out (Superior Mix)	good-cool feat. KôHey	応援ありがとう！ 楽曲人気投票堂々第一位のあの曲が更にカッコよくなって帰ってきた！
アンセム	ANTHEM	GLORIA	St.Naya~n	ポッパーのみなさんに捧げる讃歌。聖なる調べにみちびかれ、明日へのボタンを押しましょう。

"ヴィジュアル2REMIX"は、ユーザーの人気投票によって選ばれたリクエスト曲。ユーリ様の妖しい魅力と共に、"Cry out"の新たな魅力が炸裂！ パーキッツの"HAPPY MUSIC"は、聞いてるだけで心が暖かくなるラブソング。絶対人気出ます、この曲！ そして！ みんなが待ってた"新堂敦士"の新曲が大・見・参!!!! 2001年最後を彩るパワーフォーク最新作の名は"サムライシンドローム"！ そう、本誌の人気コーナー「ポップンな関係」にて連載中の、新堂さんのコラムと同じ名前なのだ！ アルカディア読者ならプレイ必須・絶対必聴の一曲なのだ!!

次号のアルカディアでも、ポップン7を総力特集！ 全キャラクター紹介をはじめ、初心者大歓迎の必勝上達チャートなどをお送りします！

3

どれで戦う？ ほかのモードと同じく、曲を選んで次に進もう。

4 バトルスタート

オジャマゲージが1以上あれば、青いボタンを押すことでオジャマ攻撃を送り込める！画面下に注目。

オジャマゲージが1以上あれば、青いボタンを押すことでオジャマ攻撃を送り込める！画面下に注目。

オジャマ攻撃が発動されると、画面下でミニゲームが始まる。忍者が投げた手裏剣を青いボタンで打ち返すと、オジャマ攻撃を打ち返すことができるのだ。

勝敗を決めるのはスコアだ。オジャマ攻撃の打ち返しに気を取られすぎないように！

ゲー事典 ポップン人気アーティストたちが曲にヒネリを加えた『7』。ファンには「え、あの人がこんな曲を!?」と、意外性の連続かも!? キャラでブレイク間違いないのはヨシヲ。だって、ジャージ忍者ですよ、最高。冬コミのポップンスペースはヨシヲ本一色になる事実が超人預言書で予言済みだ。ともあれ、百聞は一打、一ポップンに過ぎず、今すぐゲーセンや西台ダイエーのゲームコーナーに走れっ!! (柵太郎)

第8回

ある時は『Haya-P』、またある時は『ミッキーマサシ』！　その正体が遂に明かされる!!

林 陽一インタビュー

アーケード版はもちろん、絶賛発売中のPS版『pop'n music5』でも大活躍のアーティスト、Haya-Pこと林 陽一さんが満を持して登場！

「Haya-P」と「ミッキーマサシ」実は同一人物だった！

多くのお名前がある林さんですが（笑）。

林　ややこしくてごめんなさい（笑）。
ふだんは「Haya-P」、他の方の曲を歌うときは「ミッキー・マサシ」でやってます。

「ミッキーマサシ」の由来は？

林　『ポップン4』で村井聖夜さんの曲「今宵Lover's Day」の収録中に、Haya-Pじゃなくて架空のアーティスト名で歌おうという話になったんです。「何か正体不明の熱いキャラにしよう」ということで、^{2}Nazo鈴木さんに命名してもらいました。よく考えると、ミッキーとマサシ、どっちも名前ですよね（笑）。

ポップン　に参加したきっかけは？

林　コンシューマ（以下CS）版「1」の時、「ポップスや歌モノが得意な人」ということで呼んでいただきました。
CS版「1」「2」でサウンドディレクター、CS版『3』と『4』、『アニメーションメロディ』『ディズニーチューンズ』の4作品ではメインディレクターを担当しました。メインになった時は人の管理が大変で、曲を作る暇もないほどでしたね。

今までに林さんが参加した楽曲は？

林　編曲参加まで入れると膨大な数になりますが、代表的なジャンルを挙げてみますと、まず『1』ではJ-POP。『2』ではアーバンポップ、ニューウェーブ、キャンディーポップ、ニューフォーク（実はボーカル）、セクシーガールズ、スタッフロール。『2』はCS版のキーディスクになるということで、かなり気合を入れました（笑）。
セクシーガールズの収録の時は、ボーカルの女性3人が一堂に会したので、メインボーカル以外の収録で盛り上がってしまって……（苦笑）。一日中、曲中のボタン音に使う「女性のため息（ア～ンみたいな）」を収録＆編集している時は「俺は……何をやっているんだ？」と（笑）。

背徳な雰囲気ですね（笑）。

林　楽しかった時代です（笑）。『3』以降ではメインディレクターなので忙しくなって、作曲はグルーヴロックだけでした。編曲やボーカルはいろいろやったんですけどね。
そのうっぷんを晴らすべく（!?）、CS版『5』ではメインからサウンドディレクターに戻してもらったんです（笑）。

パーキッツとのコラボレーションが多いようですね。

林　そうですね。ラテンロックとか、いろいろお世話になっています。パーキッツさんとは、数年前に某マスタリングスタジオの待合室で偶然お会いしまして。その後、違うタイプの曲をパーキッツさんにお願いできないかと打診してみたところ、すぐにデモテープを送ってくれまして、聴いたら一発でファンになりました（笑）。
片岡さんとはthe LOΦSE BEATというバンド名で「Love me Love me」という曲をデュエットしました。かっこいい曲書くんですよ、片岡さん。尖っててかっこいい。勉強になります。

Haya-Pさんの音楽的嗜好性

ふだん、どのような音楽を聴かれますか？

林　基本的に何でも聴くのですが、最近は日本のポップスが多いです。一番難しくて、そして一番好きなんですよ、ポップスが。

林さんがポップスを作る上でのポリシーは？

林　とにかく「歌えること」。ポップスは、歌えなければその役目を果たさないと思うんですよ。カラオケを意識するのではなく、鼻歌などの日常に溶け込むような……。より多くの人に届きやすいジャンルがポップスと考えているので、とにかく歌えることが大事です。
よく言われるのですが、私の曲ってベタベタなんですよね（笑）。でも、歌えることを考えると、どうしても80年代の歌謡曲のような、ベタな曲になっちゃうんですよ。

作曲や編曲、ボーカルにサウンドディレクターなど、いろいろな顔をお持ちですが、ご自身ではどれが一番しっくりきますか？

林　プレイヤーです。特にドラムかな。音楽をやっている人って、大きく分けてコンポーザーとプレイヤーになると思うのですが、自分は明らかに後者ですね。演奏しているだけで楽しい（笑）。表現することに全神経を集中できるところが好きなんです。ほかの楽器もいろいろやりました。基本的に演奏していれば幸せという人間なので、道具は何でもいいんです（笑）。

ポップン　で林さんの演奏を聴ける曲は？

林　ギターは多いんですけど、収録の関係でドラムは少ないんですよ。フレンチポップのドラムは私です。ポップンだと、生ドラムはこれだけかな。でも打ち込みの曲でも、可能な限り手で弾くように心掛けています。
自分の曲もそうですが、人の作った曲だと「1＋自分の個性を出した演奏」で、プラスアルファの効果が生まれると思うんですよね。だから、生の演奏がとにかく好きなんです。
ファンの方がライブを見に来てくれると嬉しいですね、12月6日のパーキッツライブでのゲスト参加とか……。やたら具体的ですけど（笑）。

実現なるか？マサシ＆アッシブラザーズ!!

ポップンアーティストの中で、一緒に活動してみたい方は？

林　新堂さんと、ハモリ中心の男くさいデュエット曲をやってみたいんですよ（笑）。熱いロックをやってみたいなあ。
ライブを見に行ったぐらいで、面識はまったくないんですけどね（笑）。

曲はもちろん新堂さんの曲で、実現できたらいいですね。

みんな署名だ（笑）！　Sanaさんはどうですか？

林　Sanaちゃんとは、またやりたいですね。でも、彼女もいろいろと忙しそうですからね（笑）。できれば「すれちがう二人」風の曲をやりたいです。

Haya-Pパワー全開！CS版『ポップン5』のポイント

そして、ついに発売されたCS版　5　での活動は？

林　2曲書いてます。くまのきよみさんに「セイシューイng」、岡めぐみさんに「Shooting Star」で、どちらも詞と歌を担当してもらいました。くまのさんのほうは80年代のアイドル風、「みんなのうた」とかでかかりそうな楽しい曲で、岡さんのほうはオトナに聴いてもらいたい、癒し系のロッカバラードですね。
『ポップン』は歌ものが多くていいですね。自分は歌が好きなんで、仕事的にはうまく噛み合っていると思います。去年の3月から9月ごろは倒れるほどの修羅場で、実際に入院したんですが（笑）。今、こうして元気にやってます。
『4』はジャンルの隙間を埋めようと、コアなジャンルを増やしましたが、今回は王道のアイドルポップなどを多く入れました。でも『ポップン』ひねりは、要所要所に入れてますよ。自信作です。皆さん、買って聴いてください。

プレイステーション用ソフト「ポップンミュージック5」
大好評発売中

林 陽一 PROFILE

3月28日生まれ（おひつじ座）
血液型O型　東京都出身
ディレクターを務めつつ、作曲・編曲から、演奏、熱いボーカルまでこなす根っからのアーティスト。

CHARACTER FILE No.6

RIE♥chan

ジャンル名
LOUNGE POP

曲名
Dimanche

アーティスト名
Orange Lounge

- **出身地**：日本
- **趣味**：スクーターに乗って お店めぐり、ギター
- **すきなもの**：チーズケーキ、かわいい洋服
- **きらいなもの**：なんにもないよ。

『7』の新キャラについては先のゲーム特集で紹介していただいたので、こちらではお馴染みキャラのお話を。ということで「ポップンガールズの代表といえば」な、リエちゃんです。

今回は曲に合わせて、いつもよりちょっとラブリーめなパーティへお出掛け風スタイルにしてみました（作曲はOrange Loungeさんですよ！）。

リエちゃんはどんなお洋服でも着こなしてくれるおしゃれさんなので、デザイナーとしては大助かりです。そして自分が忙しくて買い物に行けない代わりに、没衣装案が山ほど出来たとか。（shio）

ポップンアーティスト ライブ情報！

これから年末に向けて、「ポップンミュージック」シリーズに参加しているアーティストのライブが予定されているよ。パーキッツのライブには、今回登場したHaya-Pさんもドラマーで登場！ ポップンで得た感動を、今度はぜひ生で体験してみよう！

★パーキッツ

- 12/6（木）渋谷「TAKE OFF 7」

お問い合わせ：渋谷TAKE OFF 7 （03-3477-5876）
パーキッツオフィシャルHP：http://www.parquets.pixy.cx/

★KAORI

- 12/7（金）渋谷「DeSeO」

お問い合わせ：（株）新音楽協会 （03-3449-7021）
http://www.shinshitsu.co.jp/kaori.html

★長沢ゆりか

- 12/25（火）六本木「スウィートベイジル」[STB139 SUPER SESSION] ゲスト出演
- 2002/2/9（土）初台「ザ・ドアーズ」ワンマンライブ

お問い合わせ：Peak A Soul+ （0424-99-7271）
http://www5b.biglobe.ne.jp/~pas/

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その8

『愛の結晶?』でのえ〜の巻

こんちは。だから、ネタ切れじゃないってッ！ まじで、まじで……。ねッ？ ちゃんとオファーがあって書いてるわけです。っちゅ〜か、これもひとえに皆さんが質問ハガキ、応援メッセージ、イラストetc.（全部、目を通してます）をたくさん送ってくれるからこそ、成り立ってる……、いってみれば『愛の結晶』なわけですよ。コーナー名もそれでえ〜んちゃうんか？ っちゅ〜ぐらいなモンです。

ま、とにかく『サムライQ&A』のコーナーッ！ ヨイショ！ 新潟県P.N.川崎風太のQ「『Shake!』買いました。めっさいい曲です！ ところで、バックに入ってる声って、新堂さん自身の声なんですか？」……っちゅ〜ことですが、A.声は全部、俺の声です。高いのも、低いのも、変なのも（変ってなんやねんッ？ 変って……！）。ってことで、これで安心して眠れるかな？ どうもありがとう。

これ以外にも、たっくさん質問、もらったんですが、また機会があれば……、追々ってことで……。オイッ！ オ〜イッ！（↑あ〜あッ）

「新堂&マサト」photo by Nazo²鈴木

行くぜ〜次元、準備はいいか？

ルパン三世 THE SHOOTING

気軽に遊べるミニゲームがぎっしり詰まった本作。さらりとクリアできちゃう人は、より高得点を目指せば、そこからもっと楽しめる！　基本は、敵を連続で倒すと増えていくコンボを、切らずにつないでいくことだ。

Text：閃屋

STAGE 1

地獄(じごく)行(い)き ベネチア超特急(ちょうとっきゅう)

●得点データ

マフィアザコ／頭……500点★
マフィアザコ／手、足……800点★
マフィアザコ／その他……100点★
ボス前のナイフ男……800点★
ボス……2000点★

クリアのポイント

舞台は列車内。次々に現れる敵マフィアを撃ち倒そう。「危険」マークが表示された敵が撃ってくるので、早めに倒してしまおう。

完全攻略

スコアの基礎知識

本作で高得点を目指すために欠かせないのは、撃ち込み点と連続ヒット（コンボ）による得点だ。

「撃ち込み点」は敵ごとに設定されている。これは敵に弾を当てた際、耐久力が高くて倒すに至らなかったときに加算されるスコアだ。中には、倒した後も当たり判定が残り、撃ち込むと得点が加算される敵もいる。

また、弾を外さずに敵にヒットさせ続けると、コンボ状態になるのだ。正確には、各ステージの「得点データ」の★が付いた得点が加算されるときに、コンボ倍率が上がるようになっている。さらに、コンボ状態のときには画面上の倍率表示通り、加算される得点（撃ち込み点含む）に倍率がかかるのだ。これらのことをよく覚えておこう。

STAGE 3

接着光線(せっちゃくこうせん)と ダイヤモンド

●得点データ

宝石(ひとかたまり)……600点★

クリアのポイント

赤外線センサーをかいくぐって接着光線銃を発射し、宝石を回収しよう。まず外側のガラスケースを割って、次に宝石を回収する。接着光線銃は、着弾して戻ってくるまでに多少の時間がかかる。センサーに当たらないようにするためには、センサーが一斉に発射された直後を狙ってトリガーを引くのが確実だ。

STAGE 2

必殺(ひっさつ)鉄トカゲ 見参(けんざん)！！

●得点データ

鉄トカゲ撃ち込み……300点（×命中数）
鉄トカゲ破壊……2000点★

クリアのポイント

地を這って迫り来る殺人兵器、鉄トカゲ。全部で15体、三体が5セットで襲ってくる。突っ込まれる前に、破壊しなければならないが、耐久力はそれほど高くないので、軽く連射すれば安全に倒せるだろう。

ゲー事典　ルパンと次元の性能差を、ここで再確認しておこう。ルパンの銃「ワルサーP38」は、弾丸を7発装填可能。そして、次元の「M19コンバットマグナム」は6発しか装填できないが、ルパンのワルサーよりも若干威力が高い。高得点を狙うなら、威力の差で必然的に撃ち込む回数が増えるルパンを選んだほうが、撃ち込みによる点が稼げてお得だ。

STAGE 5

斬鉄剣と不二子とカーチェイス

●得点データ

対向車の横を通過……100点
対向車をギリギリで避ける……2000点★

クリアのポイント

ハンドルを撃って車を左右に移動させ、対向車にぶつからないようにゴールを目指そう。ランクによって道中の車の数などが随分変わってくる。まずは曲がり角に要注意。

STAGE 4

とっつぁん大ハッスル

●得点データ

走行中のパトカー破壊……1000点★
走行中のパトカー撃ち込み……10点(×命中数)
停車中のパトカー破壊……800点★
置いてある車止め破壊……500点★

クリアのポイント

パトカーを撃って、追いつかれるのを阻止しよう。黄色い車止めはダメージを受けないので無視してもいいが、停車中のパトカーはダメージを受けるので確実に破壊しよう。

STAGE 7

大量生産、人造人間はいかが?

●得点データ

最初の1発で破壊……12300点★
2発目以降で破壊……2300点★

クリアのポイント

無敵を誇る人造人間の、唯一の弱点、それは胸。気付かれる前に一発で撃ち抜こう。一発で弱点を撃つことに失敗してしまった場合、攻撃を仕掛けてくる前に連射して弱点を狙うしかないが……結構辛い。

STAGE 6

斬!斬!斬!斬鉄剣!

●得点データ

斬鉄ジェット撃ち込み……500点(×命中数)
斬鉄ジェット撃退……2000点★
斬鉄ジェット破壊(最後の攻撃を撃退)……5000点★

クリアのポイント

斬鉄剣を装備したジェットが接近してくる。こちらに突っ込んでくる前に、撃ち込んで阻止しよう。

高得点を狙うと、割とどつぼにはまる「ルパン」。私は5面の倍率の上げ方を知った時から、5面越えられない病になりましたが、皆さんはどうですか? 道中でライフが増えないため、最初は普通にクリアしてからチャレンジすることをオススメします。次回は、あっと驚くステージも出現。そしてラスボスに乞うご期待!!

クリアのポイント

STAGE 8

おいの血ちょうだい

●得点データ

「撃ち込み点」
ザコ吸血鬼/頭……20点(×命中数)
ザコ吸血鬼/手、足……40点(×命中数)
ザコ吸血鬼/その他……10点(×命中数)
クイーン吸血鬼/頭、手、足……500点(×命中数)
クイーン吸血鬼/その他……100点(×命中数)
大コウモリ……100点
「破壊点」
ザコ吸血鬼/頭……500点★
ザコ吸血鬼/手、足……800点★
ザコ吸血鬼/その他……100点★
クイーン吸血鬼/頭、手、足……2000点★
クイーン吸血鬼/その他……1000点★
小コウモリ……50点★
大コウモリ……2000点★

ゲー事典

次回の後半ステージ攻略では、ステージ9からステージ15までを、一気に攻略する予定。それまでには、前半の山場であるステージ8を越えられるようになっておこう。本作はガンシューが苦手な人でも、その気になれば1コインクリアを達成させてくれるやさしめなタイトルだ。特に「ルパン三世」大好き人間なら、ラスボスに会うまで諦めないでほしい!

ダービーオーナーズ倶楽部Ⅱ

仔育て奮戦記

DERBY OWNERS CLUB Ⅱ

Original Game ©SEGA ©SEGA/Hitmaker,2001

11月○日

今日はカードを作った。まずは父、母の馬を決定。親となる牡馬の能力はスピードの項目が評価は高いけど、安直に2重丸が多そうな組み合わせを選択して決定。

賢そうな牡の仔馬が生まれた。この仔と共にレースを戦い抜くことを決意して「アルカディア」と命名。安直?

さて、競走馬なんだからとにもかくにもレースに出して、じゃんじゃん鍛えなくっちゃね! 早速ヒヨッコのアルカディアと共にレースに参戦してみた。ルルルーどんなもんかしら?

デビュー戦の結果は惨敗! 最後の200mくらいで先頭集団のいる画面からは姿も見えない遙か後方に引き離されちゃった! ぬぉー、どういうこっちゃい。12着(ビリっけつ)でも100万円もらえるのね……みんな見てるし恥ずかしさ倍増だわ!

やっぱりいきなりレースは無謀だったのかしら? 明日から馬体を鍛える方向に力を注いでみよう……。

今日、作ったカードがこれ。なくさないように大切にしなくちゃね。

素敵な名前

血統の表示。これを理解できるようにならねば……。

男の子でっす。

ランクを表してます。★★になればBランク。

11月×日

今日はせっせと調教。これだけでもけっこう楽しめるのね。グビビビ~ンとゲージが上がるSEが、成長してる実感を与えてくれて、なかなかにグー。でも、まだまだこれからね。ビシバシ調教するわよおほほ~! もっともっと、もっとよ~!!

それにしても、プールの調教が難しくてまったくうまくいかない。成功しやすい簡単な調教ばっかりやっているので、パラメータがずいぶんいびつな形になってるけど、まぁ気にしないわ。

しかし、調教をやりすぎたのか成長が止まってしまったみたい。おかしいな。ねえ、ちょっとアルカディア~。

本日の教訓

調教ばかりしていてはダメ。レースに出さないと

初めてやると難しい調教も、慣れが重要。ムチと抑えボタンを駆使してね。

11月△日

調教ばっかりもダレちゃうわね。そういえばレースに出てないから、レース経験のゲージがまったくたまってない。今のアルカディアの能力は、スピードとスタートが中央のラインの手前辺り、ほかはずいぶん低いところで同じように並んでいるってな様子。

レースに出してみた。叩き方も分からないし、最初っから適当に打ってみる。調教の成果あってか「Bランク以下」の格上レースで見事に優勝!

ファンから花が届いたり、アヒルがやって来たりして突如にぎやかに! 何だか私とアルカディアの間にも、うるおいある関係が生まれ始めた感じ。

少ないゲージを伸ばそうと、さまざまな調教をこなすうちに調教のコツが分かってきた。でも相変わらずプールは、コツをつかめず失敗。

きゅうりを与えたら、見るのもイヤなくらい嫌いだったらしく、怒り散らして去っていった。あ、ちょっと画面から消えないでよ。ワガママな仔ね!

本日の教訓

11月▼日

でたらめなムチの打ち方をやめようと決意。最初のほうで叩きすぎなのか、最後で息切れしがち。上手そうな人を観察し、真似て叩いてみた。そうか、馬のコンディションメーターを上げるためには、抑えなきゃいけないんだ!

それが分かったところで、調子に乗ってオープンレースに出場。SSランクの馬に引き離され、見えないくらい遙か後方においてけぼりをくらった。いけない、アルカディアと私の信頼にヒビが入ったんだろうか、態度が豹変してしまった。一気に冷たくなって後ろ足で立って見せてくれたご機嫌っぷりが、今や呼んでもダルそうにしてこっちに来ない。うそーん。あのひょうきんさは仮面だったの? ちょっとぉ!

今日は初めてプールの調教に成功。

本日の教訓

ま、まぁ、レースに負けてもレース経験は蓄積されるしネ!

大敗退! 馬なのに、も~イヤ。と、おやじギャグを飛ばしてみてさらに落ち込む。

1R	B以下
2R	C限定
3R	オープン
4R	A以下
5R	B以下
6R	C限定
7R	S・SS
8R	A以下

11月◎日

今まで、最初に叩きすぎてコンディションメーターがすぐに赤くなってしまい、レース中盤でぐんぐん追い越されて悔しい思いをした。抑えることも必要なことは分かったが、そのタイミングはイマイチ分かんないから、さらなる馬体の強化を図ろうと、前半は調教することに。

最後に出場した2500mBランク以下のレースで優勝、ついにAランク入り! うれしい~ったらないわ!! 初期に比べて馬体が強まっていたこともあり、最初のほうで引き離してそのまま逃げ切るという走り方だった。

カードを抜いて立ち去ろうとしたときに、知らない人が声を掛けてきた。私のへたれた叩きっぷりに文句でも言われるのかと思いきや、「優勝した後は、プレイを続けたほうがいいですよ」とのアドバイスをもらった。

優勝した後、カードを抜かずにプレイを続行すればスペシャルメニューにありつけるけれど、一度カードを抜いてしまうとキャンセルされてしまうようだ。ナルホドネ、覚えておこう。知らない人よありがとう、そしてアディオース。

教訓

ゲーセンでの交流は大切にしよう!

ゲー事典 ちんたらと1日500円(6クレジット)、約1週間でAランクに成長したアルカディア。並み居る街の強豪にもまれ、この先どんな苦難を乗り越えていくことになるんでしょうかね。ぞぞぞー。でも平気、どアップで目をくりくりさせる愛らしいアルカディア、あんたを立派なGⅠ出走馬に育ててあげるわよ!

眠れる野性を呼び覚ませ！

兎（うさぎ）
—野性の闘牌—

新感覚の麻雀漫画が、アーケードゲームとして登場！ 秘められた野性を呼び起こし、麻雀対決を勝ち進め！

発売時期	12月稼働予定
ジャンル	麻雀
操作方法	麻雀コンパネ
メーカー	童/タイトー
使用基板	TAITO G-NET

自分を信じて闘え！

タイトーから発売される新しい麻雀ゲームは、近代麻雀12月15日発売号で連載再開予定（現在は増刊号ウィニングで連載中）の麻雀漫画「兎 -野性の闘牌-」が題材の、新感覚の4人打ち麻雀なのだ。

ゲームはZOOと呼ばれる代打ち組織のメンバーから二人のキャラクターを選んで勝負するコンビ麻雀だ。使用できるキャラクターは原作に登場する個性ある8人。各キャラクターはそれぞれ特殊な能力を備えており、それが発動すれば勝負を有利に展開できるぞ。下のキャラクター紹介で、特殊能力を説明しているので、参考にしてほしい。

プレイヤーはパートナー（CPU）とコンビで勝ち進めていくのだが、これがなかなか難しい。勝ち進む条件は、東局終了時に二人の合計点数が相手チームより多ければ勝ちとなる。よってパートナーからアガるのは望ましくない。なるべく敵からアガる必要がある。

4人の中でトップを獲れば、トップ賞として2万点のボーナスが入るので、積極的に狙っていこう。また、パートナーをトップにするのもひとつの手だ。

全5ステージで構成されており、ZOOのメンバー以外にも、原作に登場したキャラクターたちが対戦相手として現れるのだ。

自分の持つ麻雀知識を総動員して、厳しい勝負に勝ち残れ！

ZOOのメンバー。中央下の男がZOOを率いる「風間龍」だ。ゲーム中にも登場しその強さを見せつける。

ネコ（山根 こずえ）

兎と同じ高校に通う女子高生。見た目も行動もネコそのもの。ゲームでは『超速攻能力』が備わっており、鳴くと有効牌が集まってくる。鳴きテンパイ時は、特に効果を発揮。鳴いてもアガれる役を知っていることが必要だ。

ユキヒョウ（山口 愛）

兎と同じ高校に通う、とても大人っぽい女子高生。麻雀センスは一流だが、守銭奴でもある。ゲームでは『有効牌ツモ能力』が備わっており、無駄ツモが極端に少ない。相手にアガられると能力は途切れてしまい、自力でアガる必要がある。

ウサギ（武田 俊）

金髪碧眼の高校生。兎のような『危険感知能力』が備わっており、さまざまな危険を感じ取る。麻雀でも危険牌を感じ取り、振り込みを回避する。鉄壁な守りの麻雀が可能なのだが、勝つためには一歩前へ踏み出す勇気が必要なのだ……。

ジャッカル（久坂 明）

格闘技好きな女子高生。空手道場に通い、その腕はかなりのもの。麻雀では恐ろしいほどドラの引きが強い。ゲーム中の『爆ドラ獲得能力』も同じで、リーチで裏ドラ、カンドラがのってくる。どんな手でも高目にしてしまうのが強み。

シャモア（滝沢 隆史）

証券会社の御曹司で、頭脳明晰。調べごとが大好きで、さまざまなことを調べあげる理論的な麻雀を打ち、確率でアガりを狙っていく。『不用牌検出能力』は不必要な牌を示してくれるので、初心者にはありがたい能力だ。

キツネ（加藤 優子）

大人っぽいが、実は中学生。頭脳明晰で、天才と呼ばれるほど。中学生とは思えない落ち着きを持っているが、常に熱くたぎるものを探している。ゲームでは『運気連鎖能力』を備え、一度アガると次の配牌が、好配牌となる。

インプレッション

二人でチームを組んで打つコンビ打ち麻雀というのは、今までにない新感覚。誰からアガるかや、パートナーとの連繋など、いろいろ考えることが多く、非常におもしろい要素だ。原作を読んでからプレイすると各キャラクターの能力（特徴）がうまく表されていることが分かるのでオススメだ。（MOMO）

チャップマン（馬場 券悟）

口数が少なく、不思議な雰囲気を持つ、ZOO創設時からの古株。麻雀は配牌からアガりを予想し、手を組み立てるタイプ。『最終予知能力』は配牌時にアガりの形が見え、それに合わせて捨牌していけば、自然に手が揃ってくる。

サル（佐々木 彰久）

その見た目、行動からサルと呼ばれている。ネコにベタ惚れなのだが、相手にされていないようである。麻雀は無茶染めで、鳴いて一色に染めようとするクセがある。『一色集中能力』は、鳴くことによりツモ牌が一色に集中する。

ゲー事典 兎の能力は、敵味方のアタリ牌を察知する「危険牌察知能力」である。敵のアタリ牌は赤、味方のアタリ牌は青で表示されるので、使い方によっては味方に振り込む戦法もありである。アガることで運気をつかむユキヒョウ、キツネをパートナーに選んでいれば、味方も波に乗ることができるのだ。ちなみに、シャモアにも「運気連鎖能力」が備わっているぞ。

ビギナーにぴったり！分かりやすい HOW TO PLAYだべロン！

このように足下のマットに合わせて立つように指示される。抜かりなくスタンドしよう。

さて、いざ『シャカタン』を始める前に、まずは指定される位置にしっかり立とう。これでセンサーは君のアクションにバッチリ反応してくれるだろう。

あとはタンバリンをグリップし、以下タンバリンを振ったり叩けばいいだけ、これ以上ないイージーオペレーションになっているのであります！

青がきたらシェイク！

青玉がゲートと重なった瞬間に、リズムよくタンバリンを振ろう。タンバリンの現在位置は、黄色いマークが表示されるので、ゲートに合わせて軽く一振り！

シャンとかる〜い振りでも反応してくれる。力む必要はナッシングだ！

赤がきたらヒット！

赤玉がゲートと重なったら、タンバリンに付いている黄色いボタンを叩くのだ。青玉と間違えないように正確に叩いて得点アップを目指そうゾヨ。

ほんとうにポンと叩く感じで。強く叩きすぎると手が痛くなるぞ（笑）。手袋常備で無効化だ。

矢印は動きに沿ってムーヴィング！

緑色の矢印が出現したら、矢印上を動くタンバリンのマークに黄色マークを合わせて動かせばOK。写真の場合は左から右へ動かしていけばOKであります！

矢印を動かす際に振っていると色が変わって得点もアップ。50回以上振るとスゴイ得点になる！

オマケ！ シークレットコマンド大公開時代

今回紹介するみっつのシークレットは、どれもコマンドは共通。

「モードセレクト画面でタンバリンを10回以上振って、タンバリンの黄色いボタンを叩く」だ。

ビギナーの位置で入力→イージーダブル（一人で両手にタンバリン、のカンタン版）

ハードの位置で入力→裏ハード（通称ドーハ。ハードとスーパーハードの中間難度）

協力の位置で入力→裏協力（普通の協力では飽き足らないカップルへ。修羅場だぞ）

©SEGA CORPORATION 2000,2001

メーカー	セガ
ジャンル	音楽ゲーム
操作方法	専用タンバリン型コントローラー
稼働時期	好評稼働中
使用基板	NAOMI（GD-ROM）

明るく楽しくタンバリンを演奏できるマシーン『シャカっとタンバリン！（以下シャカタン）』が、新曲を引っ提げて帰ってきた！ 新モードの追加でコンテンツがより円熟した『シャカタン』をやり込むだコロン！

Text：シャカっ党

振りっ子大満足！ここがパワーアップしとるんじゃい！

シャイな君でもプレイ一発でスタァになれる『シャカタン』ですが、バージョンアップされた今作は一層引き出しが多くなって楽しめる仕様になった。それらの追加・変更点をまとめて紹介するPYON！

なんと出現オブジェクトは赤玉（叩く）のみ！ 初めてプレイする人でもゲームオーバーになりにくいのだ。

NEW！ ビギナー

ノーマルの振りオブジェクト（赤と青の玉）が6個から3個になった初心者向けのモード。練習に重宝し、パフォーマーにはよりダイナミックな動きが見込めるモードである！

NEW！ 協力モード

二人同時プレイ専用の協力モードは画面上部のゲージが一本しか無い運命共同体モード。二人がジャストタイミングでアクションをすると、ゲージが大幅アップするんよ。

2曲終了時（条件を満たせば三曲）の結果発表で相性を測ることもできる。信頼補正が高い仲間とプレイだね。

成功率の8％以上でエクストラステージが出現！

1曲目、2曲目のオッケー率が、そげんこつ高かった場合、エクストラステージに突入できるぞ！ 曲がメドレーになっているのでリズムは超変則的。君は振りきることが出きるカッ!?

画面上のゲージはオブジェクトをタイミングよく叩く（振る）ことで増加し、ミスをすると減少する。ゲージが減ってEランク以下になると完全なるゲームオーバーを迎える。逆にCランク以上ならば次の曲に進めるべえ。

クリア条件は変わらず、Cランク以上をキープしよう！

恵美奈マコちゃんを引き連れて、元祖『シャカタン』取材にきたのも去年の冬でした。1年って早いですね、あっという間ですね。さて、開発者様いわく、実は年末や年明けに『シャカタン』に嬉しいものが追加されるかも、ということである。詳しいことはまだ言えないが、筆者たちに「やってみたいのう！」と思わせるに十分なニュースでした。続報に期待しよう。

ガンガン転ガして ピンチをしのげ！

カンタン操作ですぐに馴染める「お天気ころりん」。太陽・雨・雲・風・雷・雪・霧・虹……お天気玉をたくさん繋げて消すことが大逆転＆高得点に繋がるぞ。ポイントを押さえてレッツトライ！

メーカー：タクミコーポレーション/タイトー
ジャンル：パズル
操作方法：1レバー＋3ボタン
稼働時期：好評稼働中
使用基板：TAITO G NET

Text：閃屋

基本をおさらい

ゲームのルール

レバーでカーソルを上下させてA、Bボタンでお天気玉を左右に転がそう。お天気玉全てが、下方にあるゴール段より下に転がり落ちればステージクリア。画面最上部に流れているレーザーにお天気玉が触れるとゲームオーバーになってしまうので注意しよう。

お天気玉を消そう

お天気玉は、同種類が4つ以上つながると消える。タテでもヨコでもOK！ ただし、ナナメは繋がらないよ。

ポイントその1 お天気玉は左右を行き来する

カーソルの端っこ同士のお天気玉が同色のとき、左右移動させれば同色が2つそろう。どちらにもっていくかで展開が変わることもあるので、両端の同色に素早く気付けるように意識しよう。

ポイントその2 自玉をたくさん繋げて消す

マイキャラの玉（自玉）をたくさんつなげて消すと……。

相手が居るときは、そちら側に効率よく玉と、お邪魔エフェクトを送り込める。

ポイントその3 ピンチになったらボムを使え！

どうにも逆転が望めないときはボムを使おう。使わずにゲームオーバーになるのはもったいないぞ。

カーソルがあるラインを中心に、上下あわせて3ラインを消すことができるのだ。

モード別ワンポイント攻略 ～目指せお天気マスター～

ひたすらモード

文字通り、ひたすら下のほうにあるゴールを目指してお天気玉を切り崩していくモード。ストーリーモードと違い相手への攻撃を意識する必要はないが、高得点を狙うならやはり自玉を大量に消すことが必要だ。途中でせり上がりのスピードが変動するので、くれぐれも無理はしすぎないように気を付けよう。

腕に合わせて3つのモードから選択。ゲーム中でボムは1回しか使用できない。使いどころを見極めろ！

他の玉を消すよりも自玉を消したほうが点が高い。ただし、こだわりすぎるのは危険だ。

ストーリーモード

お天気玉を下へと切り崩し、先にゴールに着いた者が勝ち。CPU相手なら、自玉をたくさん消すことを意識してクリア＆高得点を目指そう。

対人戦の場合には、自玉の大量消しにこだわりすぎるのは危険だ！ 余分な時間がかかってしまい、どんどん積み上がってピンチに陥りがち。人と対戦する場合は、考えずに手を動かすくらいの勢いで、さっさと消しにかかった方がいいだろう。

相手への攻撃量は、連鎖数が関係ない。自玉をいかに大量に消すかがポイントで、詳しくは下の表の通りだ。

自玉を見失ったら、画面全体を見渡して、何でもいいから繋がる4つの玉を探そう。

対人戦のときには、大量の同時消しを作ることより、早く消すことを心がけよう。

また、対人戦の場合はキャラ性能も考慮しよう。レインやクラウドは、かなりいい邪魔っぷり。

相手へ送る攻撃玉の数とお邪魔エフェクトの大きさ

消した玉の数	4個	5個	6個	7個	8個	9個	10個以上
自玉の場合	2個	4個	6個	12個	18個	24個	30個
自玉以外の場合	1個	1個	2個	3個	3個	4個	4個
お邪魔エフェクト	小	小	小	中	中	大	大

キャラがかわいい本作は、筆者のお気に入り。最初は忘れやすいけど、ピンチの時にはボムを使おう。持ったままクリアすると得点になるから、使いたくない気持ちも分かるけど、ここぞという時に使えば大逆転できるカモ？ （閃屋）

このゲーム、実はお天気玉が下からせり上がってくるのではなくて、画面フレームが下方へと動いているって知ってた？ 画面フレーム内にあるお天気玉は、高く積み上げられたお天気山の最上部にあたり、画面はエレベーターのように下方へと一定の速度で移動している。大気中に居る、敵キャラたちのお天気粒子を払拭して、地上に降り立つのだ！

さあ、冒険に出かけよう！

Text：MOMO

正式出荷も始まり、冒険者も増えてきたモンゲーワールド。今月もダンジョン攻略に欠かせない情報を紹介していくぞ。

イベントモード大会告知募集！

新しく加わったイベントモードで「大会を行なうぞ！」というオペレーターの方、ぜひアルカディアまでご一報ください。当コーナーにて大会の日時を告知していきたいと思います。

世界のダンジョン巡り

モンスターゲートには、「探険ゲーム」と「対戦ゲーム」という2種類の遊び方がある。今回は探険ゲームで挑戦できるダンジョンを紹介しておこう。

ダンジョンには難易度、フロア階数、BET数、WIN数が示されている。難易度と階数は比例しておらず、フロア数が少なくても難度が高いダンジョンもある。この場合は浅い階でも強力なモンスターが出現する可能性があるので、十分に注意してほしい。

BETはダンジョンに挑戦するために必要なメダル数で、WINはクリア時にもらえるメダル数だ。ただし、どのダンジョンもクリアの証=WIN数とは限らない。ダンジョン内に散らばっている宝石カードをすべて集めて、WIN数に到達するのだ。難度の高いダンジョンほどこの傾向にあるので、隅々まで探索してほしい。

WIN数を頭に入れて、計算しながら冒険を進めていくのが、メダルを増やすコツ。マイナス決算はなるべく避けたいところだ。

難易度		階数	BET	パーフェクトWIN
はじめて	★	地下3階	3	3
やさしい	★	地下4階	5	9
きらく	★★	地下5階	7	16
ふつう	★★	地下5階	10	30
うれしい	★★★	地下7階	10	60
ゆかい	★★★	地下7階	10	90
てごわい	★★★★	地下5階	15	130
はげしい	★★★★★	地下4階	20	180
難しい	★★★★★★	地下7階	25	400
究極の	★★★★★★★	地下15階	30	700

10種類のダンジョンが冒険者を待っている！究極まで辿り着けるか!?

隠しダンジョンの噂!?

探険ゲームのダンジョンを紹介したのだが、まだ隠されたダンジョンが存在するという噂を、アルカディア編集部でキャッチした！その条件はおろか、その存在自体も確認は取れていないのだが、多くのプレイヤーが噂を耳にしている。隠されたダンジョンについては、追跡調査を続けていくぞ。

難度の高いダンジョンにはそれなりの装備で挑みたいが、メダルの計算も忘れずに。

カードショップを活用しよう

「うれしいダンジョン」や「究極のダンジョン」では、ショップが出現する。ショップはけっこう重要で、特に「究極のダンジョン」ではありがたい存在となるだろう。

ショップには5枚のカードが並ぶ。ここで必要なカードを買うわけだが、メダルに余裕があれば、カード回しをやってみてほしい。カードを買うと、商品覧に新しいカードが補充されることがある。在庫がある限り補充されるのだが、運よければ強力なカードが出現する可能性もあるのだ。

いらないカードは買い取ってから売り、必要なカードだけをストックしていくといいだろう。

ただし、ストックがいっぱいで商品覧に回復カードが並んだら、カード回しは控えたほうがいいだろう。最悪の事態には、ショップまで戻ってカードを買い足すことができるからだ。

いらないカードでも購入し、売っていく。運よければ……、

必要なカードやレアカードも商品欄に並ぶこともあるぞ。メダルに余裕があればやってみよう。

スロット中毒に注意

「ゆかいなダンジョン」や「究極のダンジョン」では、カジノが出現する。カジノはメダルやマジックカードを増やせる可能性があるので、メダルに余裕があればチャレンジしてみるのもいいだろう。

ただし、スロットで得た余分なカード（ポケットに入りきらない分）は、カードフォルダーに移されることに注目したい。ストックカードを増やす、絶好のチャンスなのだ。

なおスロットには「アイテムスロット」と「モンスタースロット」の2種類がある。アイテムスロットではアイテムカードを、モンスタースロットではモンスターカードを入手できる。グレートソードやキングドラゴンなど強力なカードも出ることもあるので重要だ。

対戦ゲームで領地を獲得したら、モンスタースロットでカードを集め、ガーディアンを設置しよう！

カジノには2種類のスロットが用意されているぞ。青がアイテム、赤がモンスタースロットだ。

モンスタースロットはモンスターカード補充に役立つ。領地を獲得したら、チャレンジしたい。

大切に育てていますか？

キャラクター成長のススメ！

RPGといえば、キャラクターの成長。もちろんモンゲーにも存在し、重要な要素のひとつである。

倒すべき敵を覚えよう

RPGの楽しみのひとつとして、キャラクターの成長がある。RPG的要素の高いモンスターゲートにも、キャラクターの成長に関するシステムが存在するのだ。

モンスターゲートの成長システムは、敵を倒していくと最大体力（HP）と攻撃力が上昇していく。ただ普通のRPGと違い、ダンジョンから抜けると、キャラクターは初期能力値に戻されてしまうのである。ダンジョンに挑むたびに成長させる必要があることを覚えていてほしい。

キャラクターはモンスターを倒すごとに成長していくシステムになっている。基本的には1HPずつ上がっていくのだが、自分よりも強い敵を倒すと2HP上がったりもする。HPの上昇と共に、攻撃力も上昇していく。

キャラクターを成長させるには、レベルに合ったモンスターを倒していく必要がある。「キャラクター成長表」には、そのモンスターを倒して上げることができるHPの上限値を示してある。例えばプーニャ（黄）を倒して上げることができる上限は、53まで。53に達したら、いくらプーニャを倒してもHPの上昇は得られないのだ。

表中の「一撃で倒すために必要なHP」とは、対象のモンスターを一撃で倒すためには、どこまで成長させればいいかの目安である。あくまでも目安で、これよりもHPが低くても倒せる可能性はある。最低攻撃力が、対象モンスターのHPに達するのがこの辺りということだ。

この表を参考に、次のフロアに進むべきかどうかを考えてほしい。まだ十分に成長させることができるのに、急いで次のフロアに進んでいないか？　逆に、成長の可能性もないのにとどまってはいないか？　いろいろと見えてくるはずである。

※今回の成長表の対応は戦士だけとさせてもらった。魔法使いとギャンブラーはこの表に当てはまらないので、注意してほしい。

	モンスターHP	上昇HP限界値	一撃で倒すために必要なHP
プーニャ（緑）	9	0	58
プーニャ（黄）	10	53	65
キラービー	11	63	69
スケルトン	14	73	79
ケムンパ	17	83	89
ゴブリン	21	93	99
魔道士	26	103	110
キラービー（群）	32	113	120
グランシャーク	39	123	130
ターミネーター	49	133	140
ドラゴン	67	143	158
死神	74	153	162
マッドブル	91	163	174
エビルアイ	111	173	183
デーモン	137	183	193
キングドラゴン	190	193	？？？
シャドー	300	193	？？？

この状態ではキラービーを一撃で倒すことができず、成長もない。次のフロアに行くのが賢明だ。

ケムンパを倒してHPを上げてから進むか、そのまま進むか……難しいところだ。

マジックカード基礎講座

回復系カード

ダンジョン攻略で必要となってくるのが、回復系のカード。回復カードは現地調達だけではなく、何枚か持っていくのが賢明だ。難度の低いダンジョンはポーション20、40を2枚ずつ、難度の高いダンジョンには40、80を持っていくと安全だ。

序盤のダンジョンなら、この程度の回復を持っていけば十分だろう。

エスケープ

ダンジョンから緊急脱出することができるこのカードは、難度の高いダンジョンにはぜひとも持っていきたい。難度の高いダンジョンでは、貴重なカードや宝石カード（メダル）が途中で手に入るので、どうにもならない場合は迷わず使って脱出しよう。

難度の高いダンジョンに挑む場合、エスケープは保険で持っておきたい。

バリア

モンスターゲートにはレア（希少価値の高い）カードが数種類存在している。そんなレアカードの中から、今回は「バリア」を紹介しよう。

バリアは使用すると10ターンの間、すべての攻撃を無効化する無敵状態になるのだ。10BETで10ターンと割高感も否めないが、その効果は絶大。ピンチな状況もバリア1枚で切り抜けられる可能性は十分高い。

枚数さえあれば常に持って行きたいカードなのだが……。

10ターンと短いが、完全無敵となるバリアは強力無比！　でも使うのはもったいないか？

3つの手段でメダルを稼ぐのだ！

- メダルを投入して、プッシャーで落とせ！
- スロット揃えてジャックポット！
- 巨大ルーレットにオーブを入れてスーパージャックポット！

オーブが舞い!! これぞマスメダルプッシャーだ！

FORTUNE ORB™

中央に鎮座まします巨大ルーレット。こいつでスーパージャックポットを叩き出せば最大5000枚のメダルが降り注ぐ!! そのルーレットに入れるのは光り輝く不思議なオーブ。プッシャーからオーブを落とす仕組みが斬新！ さらにルーレットへ到達する道中も遊びどころが満載!! スタートすれば、少なくとも2時間はハマってしまう「フォーチュンオーブ」の楽しみ方を紹介しよう。

Text:内屋

絢爛豪華なこの筐体を見よ！

メダルフロアに足を踏み入れた瞬間、目に飛び込んでくる贅沢なマシン『フォーチュンオーブ』。MAX20人同時プレイが可能で、スケールの大きさは筐体だけではなく、払い出し枚数もハンパじゃない。そして、このゲームの主役となるのが、プッシャーフィールドにある青いオーブ。フィールドから落ちたオーブは、さまざまなギミックをかいくぐり、巨大ルーレット目指して突き進んでいくのだ！

巨大ルーレットの裏側にあるデジタル表示は、プレイヤーがメダルを投入するとどんどん増えていき、スーパージャックポット（SJP）時には、そのすべてを吐き出すという仕組みだ。このデジタル数値が大きい状態でSJPを迎えた時は、興奮度も周囲の注目度も最高潮に達するのだ。

幸運を呼ぶフォーチュンオーブの数々のギミック！

スケているから見えてしまう！

どんなギミックがあるのか、プレイヤー視点で紹介しよう。オーブの通り道を順に見ていけば、随所が透明に作られていることに気付くはずだ。眺めているだけでも飽きない数々のギミックを把握するところからスタートだ。

[illegible]

筐体からオーブを落とすと、懐かしのアスレチックゲームを彷彿させるスクリューを登っていく。このスクリューの先には、SJPへ至る栄光のルートが待っているのである。

これがターゲット！ 輝くオーブたち

メダルと共にフィールドに転がるオーブ。このゼリーのようにも見える（？）オーブが、このマシンの核となるアイテムだ。メダルを落とすことよりも、オーブを落とすことに集中しよう。

これまたターゲット！ スタートチャッカー

プッシャーの奥にあるスリット状のチャッカー。ここにメダルが入れば、液晶画面のスロットゲームがスタートするのだ。数字がそろえば、メダルゲットだ。これで一気にオーブを落とせ！ 投入ポイントはプッシャーが手前に来た時にメダルを入れること。どんなにテキトーに入れたって、最低でも約25%は入る親切設計なのだ。数時間プレイしたけど、「カンタン！」というのが実感だった。

[illegible]

フィールドから落ちたオーブが最初に運ばれるのが、スロットの上にあるチャンスポケット。このルーレットは、確率1/6でジャックポットチャンスに入る。そうすると、次の中央巨大ルーレットへと運ばれるのだ。はずれた場合でも、25～75枚のメダルがフィールドに出てくるのだ。

一番の注目どころ巨大ルーレット。ゆらゆらと揺れるオーブに思わず声を上げてしまうニクイ演出だ。ここでSJPポケットに入れれば、最大5150枚のメダルがジャンラジャンラと出るのだ！ その確率は1/10。チャンスポケットと合わせれば、1/60でSJPとなるわけだ。しかも、ルーレットには小細工（難度調整機能）ナシ。オーブが落ちたら、プレイヤーもゲーセンのおっちゃんも運を天に任せるしかない。

実際にプレイしてみて… オーブがフィールドにぽつねんとある光景に興味をひかれてプレイ。オーブの移動の様子を目で追えるのも楽しいし、苦難を乗り越えて中央に到達したときの演出も派手で、興奮をあおってくれてナイス。大きなウイングからのメダル払い出しはド迫力！ 普段メダルをやらない人も、この興奮を1度は味わってみてね。

マスメダルゲッターへの道

メダルを落とすにもスロットを回すにも、■投入が基本。写真は開発者によるお手本。

HOW TO GET!!

遊び方はメダルを入れるだけ。スロットマシンとオーブルーレットを備えたプッシャーマシンだから、メダルを獲得する方法がいくつもある。はじめにゲームの流れを下の表で把握してほしい。それからメダルの取り方をA～Cに分けて説明しよう。

- メダル投入
  - チャッカーに入る → スロットスタート → Ⓐ JPチャンス！
  - フィールドに転がる
    - メダルが押されていく → Ⓑ 落ちたメダル獲得！
    - オーブが落ちる → Ⓒ チャンスポケット & SJPチャンス!

A ジャックポットチャンス

スロットのシンボルがそろうと、もちろんメダルが払い出されるほか、いろんな特典が用意されている。その中で重要なのは、"オーブの払い出し"だ。オーブが無ければ、SJPの可能性はゼロ。これじゃ魅力半減なのだ。まずは、オーブシンボルをそろえてフィールドにオーブを引っぱり出そう。最初にプレイするときは、オーブがある席を狙うことは言うまでもない。

スロットで7以外の数字が揃うと画面右端にあるJPステップが進んでいく。このステップが7つ進めば念願のJP！　画面手前にたまったメダルが、ちゃぶ台返し（©星一徹）のごとくすべり出てくるのである。シンボルが揃ったときの特典は下の通り。画面上で繰り広げられるリーチアクションも、多彩で笑えるものが多いぞ。

000 111 222 444 666 888 999	1 1 1	333 555	2 2 2	777
JPステップ+1 &メダル35枚	オーブ1個追加	JPステップ+1 & メダル払い出し & 確変	オーブ2個追加 & 確変	確変 & チャンスポケットへオーブ3個ダイレクトイン

確変とは？

通常横1ラインのスロットが2ラインに増えること。当たる確率も当然アップ。確変中にクロス当たり（スロットリール5個がすべて同じシンボルになる）した場合は、何もかもが2倍になるので、相当オイシイぞ！

2ラインになった確変スロット。次に確変特典のない当たりが出るまで継続する。

B 落ちたメダルを獲得

プッシャーマシンなので、メダルさえ投入すれば溜まったメダルが押されて落ちるわけだ（その昔はこれだけで立派なゲームだった）。メダルが重なり合わないように気をつけて、大量&連続投入しよう。SJPを出そうが何しようが、『フォーチュンオーブ』はプッシャーだということを忘れるな！

重ならなければ、広範囲に効果的に押せる仕組みなのだ。

C チャンスポケット & SJPチャンス

一攫千金を狙うならコレ！　フィールドからオーブが落ちれば、それはSJPへの長ーい長い旅路の始まり。巨大なルーレットに邁進するオーブを声援しながら見守ってやろう。

①オーブをメダルで落とす。ひとつ注意。フィールドにオーブがありすぎると、重くてメダルで押せなくなるぞ。

②スクリューを駆け上がるオーブ。緊張感が高まる■■。

③チャンスポケットで1/6をハズしてもメダルが払い出されるが■■■くやしい。

④細工なしの1/6を引き当てれば巨大ルーレットへ。う～ん、誇らしげ！

⑤SJPルーレット回転中！　外しても100枚以上のメダル……やっぱりくやしい。

⑥SJPポケットに入れば、ほれご覧の通り!! オーブが光る！　これぞ"当たり"でしょう。

⑦天井から降り注ぎ、積み上がったメダルの山！……これじゃメダル獲得してない。"このゲームはプッシャーだ"って言ったでしょ。というわけで、Bに戻る！

Kの独断と偏見のゲームレビュー

お久しぶり。やっぱ、メタルは落ち着くねー。というわけで、「フォーチュンオーブ」の独断・偏見のメダルゲーレビューです。没入度★★★★★　メダル期待度★★★★☆　一攫千金度★★★★★　低資金度★★☆☆☆　初心者おすすめ度★★★★☆　プッシャーに低資金度を求めるのはキツイ……けど、過去最高得点！　おめでとう！

プライズワンダーランド

今月の新キャラはポストペットのモモです。ショーで大人気だった「ロボゲッチュ」リポートもあるぜい!

1 ポストペット メールのおつかいぬいぐるみ1

タイトー・12月登場・5種

モモがゲーセンにもやってくる!

ペットが持つ封筒に、本当に手紙を入れられる実用的ぬいぐるみ。第1弾はモモ・ウシェ・じんぱち・シンゴ・ポストマンの5種類。

2 pop'n music ティーセット

コナミ・12月登場・4種

ポップンキャラでティータイム!

上がポット、下がカップになっているティーセット。ひとりのティータイムに最適! 同じく12月発売のCDケースとスポーツタオルはP143で紹介!

3 仮面ライダー ビッグサイズソフビフィギュア 第2弾

バンプレスト・12月中旬登場予定・3種

新旧ライダーの巨大ソフビだ

プライズ離れした大きさとクオリティの仮面ライダー。1号とクウガアルティメットフォーム(究極の闇バージョンあり)の38cmソフビだ。

4 ルパン三世 いただきバキュームバンク

バンプレスト・12月上旬登場予定・2種

ルパン気分で貯金しましょ

アニメに出てきたあの掃除機がそのまま貯金箱になったのだ。ショーケースから宝石と一緒にぎゅい〜んとお金を吸い込むぞ。

5 あずまんが大王 大王クッション

セガ・12月中旬登場・6種

なごむクッションです

縦横25cmのデカイクッション。裏面にも原作のインパクトあるイラスト入り。映画公開決定で注目度さらにアップだ。

ロボゲッチュ

AMショーで人気ランキング上位にくい込んだバンプレストの「ロボゲッチュ」。レバーでROBO-O(ロボオ)を操作してボールを片付けるだけのシンプルかつアナログなゲーム性は、たとえ景品が取れなくったってのめり込める魅力を持っているのだ。クリアまでコンティニューを続けてしまうこと必至! ビデオゲームのようにはいかない繊細なレバー操作は、バンプレストからの挑戦状なのだ!

- ROBO-Oを前後移動・左右スピンさせて、ボールをゴールに押し込む
- 制限時間内に30個のボールを押し込めばクリア
- クリアできなくても諦めるな! ルーレットゲームに成功すればEXタイム獲得

操作方法

レバー上下で前進&バック、左右でスピン。レバーの感度は敏感なので、やさしく操作しよう

すり鉢状になったプレイフィールド。フィールド奥のゴールにボールを押し込むのだ

10 機動戦士ガンダム MSジョイントマスコット

バンプレスト・12月中旬登場予定・5種

ガンダムとザクの開発の歴史をそのままデフォルメ立体化！　マニアなら開発順にすべてを連結しよう。

ガンダムとザク、永遠の2ショット

8 ジョジョの奇妙な冒険 第5部　リアルフィギュア

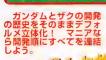
バンプレスト・12月中旬登場予定・4種

第5部ついに登場、ジョジョフィギュア！

シリーズ中高い人気の第5部のリアルフィギュア。主人公ジョルノ・ジョバーナなど4キャラそろえてジオラマを作ろう。

6 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア綾波育成計画

セガ・12月下旬登場・3種

綾波レイ、コスプレ中……

育成シミュレーションゲーム「綾波育成計画」に登場するコスプレ綾波をフィギュア化。ちなみにサイズは15cm。

11 聖闘士星矢 装着リアルクロス

バンプレスト・12月上旬登場予定・2種

15cmアクションフィギュアにクロスを装着する星矢プライズの決定版！　台座だけでもグッドです。

クロス装着！！

9 世界名作劇場 しっぽがふさふさラスカル

バンプレスト・12月上旬登場予定・3種

たまにはこういうのも取りましょう

しっぽの手触りが堪らないラスカルぬいぐるみ。1回でも触ると病みつきになる魅惑のしっぽなのである。

7 「ドラゴンクエスト」 でっかいぬいぐるみ〜ゴーレム登場編〜

ナムコ・12月登場・3種

12月登場のドラクエぬいぐるみは、スライム・ゴーレム・変身後の竜王。30cmのでかさがうれしいぞ。

ゴーレム強かった……

プライズコンプリートプレゼント

今月も多いぞ！　将来のお宝に向けて、箱を開けずに保存しておこう。応募方法は200ページ。

4	ルパン三世 いただきバキュームバンク	3セット
5	あずまんが大王 大王クッション	3セット
6	新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア綾波育成計画	3セット
8	ジョジョの奇妙な冒険 第5部　リアルフィギュア	3セット

ホントにクリアできたので、連続写真公開！

はい、これで30個。ゲーセンにあったらぜひ挑戦してみよう！

スタート！

レバーニュートラルを徹底！

①ゲームスタート！　まず散らばったボールを中央に集めよう
②前進→左スピン→前進→左スピンでここへ。ニュートラルを挟むのが基本
③ボールを抱えてこんでスピン。直進でゴールへ進める体勢にすること！
④ゴールからはバックで戻るのが基本。手間を省いて、ボールの後に回り込む
⑤ボールを突っ込んだら③に戻る。この繰り返しだ。途中でボール集めも忘れるな

コスプレ プレイスタイル

Vol.20 PLAY STYLE

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）

Feel So good style

コスプレネーム／めろんさん[黒ちぃ]

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介するこのコーナーですが、今回はインタビューさせていただいた、めろんさんの『ちょびっツ』の紹介です。縫製の難しい合皮素材を綺麗に作ってあって、担当も脱帽ものです。

皆様こんにち～。コスパの中里です。すっかり冬本番ですね～。ウィンタースポーツ大好きの担当中里は、もう居ても立ってもおられん状態です！

年末のビックイベント「コミックマーケット」も迫り、皆さまもますます気合いの入ったコスプレライフを送っていることと思います。気合いが入りすぎて風邪などひかぬように、コスプレ中の防寒には気を付けましょう。

さて、今回は「めろん」さんのインタビューを、ど～んとお送りします！

もちろん、皆様の投稿コスプレ写真もドド～ンと紹介しちゃいますので、最後まで楽しんでくださいね！

それでは今回も行ってみましょう！

コスプレイヤーさんインタビュー

中里(以下・中) こんにち～。よろしくお願いします！

めろん(以下・め) こんにちは！　よろしくです。

中・以前、取材で何度かお話しさせていただいたのですが覚えてますか？(笑)

め・もちろん覚えてますよ～(笑)。

中・前々回のインタビューに出ていただいた、「みるく」さんと仲良しなんですよね？

め・そうなんです！　よく合わせのコスプレをしたりします！　今回持ってきたナコルルの写真も、みるくちゃんとナコ&リムで合わせた時のものなんですよ。

中・おお！　そういえばみるくさんのインタビューの時にお友達と合わせて作ると言ってました。コスプレは友達と合わせてすることが多いのですか？

め・いろいろですね～。気に入ったキャラクターなら一人でもドンドン衣装を作っちゃいます(笑)。

■麻宮アテナ[K.O.F 2000]

中・コスプレ歴はどのくらいなんですか？

め・そうですね～、途中ブランクもあるんですが、だいたい4～5年くらいだと思います。

中・コスプレを始めたきっかけは、何だったんですか？

め・お友達に『ファイナルファンタジー』のコスプレを「一緒にやろう！」って誘われたんです。それがキッカケでハマってしまいました(笑)。

■黒ちぃ[ちょびっツ]

中・衣装は手作りで作られるのですか？

め・はい。ほとんど手作りですね～。今までに50着くらい作りました～。

中・そ、そんなに!?　何か衣装作りで気を付けてるところはありますか？

め・キャラクターのイメージを崩さないことと、全体のバランスにこだわってます。バランスってすごく大事だと思うんですよ～。あと体型をカバーできるように工夫してます(笑)。

中・あはは、カバーする必要なんかないと思いますよ～。いやマジで(笑)。

■青木林檎[PEACH!]

中・ところで、衣装を作る際に、苦労したところとかってありますか？

め・いっぱいありますよ～。例えば、今回見てもらっている写真だと、アテナの青いTシャツは気に入った色のモノがなくって、自分で染めたりしてるんですよ～。

中・染色まで！　それはすごいですね。

■ナコルル[ナコルル～あのひとからのおくりもの～]

め・あと、ナコルルの衣装は、模様が複雑で大変でした～。設定資料を穴が開くほど見て作ったんですけど、最初に完成した上着が気に入らなくって、作り直したりもしました(笑)。

中・ほほ～。色々大変なんですね～。

め・でも、その大変なのも楽しいんですよ～(笑)。

中・苦労した分だけ充実感があるってことですね。

め・はい！

中・ところで、今回写真を持ってきてもらってないものも含めて、今までのコスプレで、お気に入りのキャラクターなどいたら教えてください。

め・そうですね～。全部気に入っているといえば気に入っているんですが(笑)、以前に作った侍スピリッツ版も含めて、ナコルルは気に入っています。あと餓狼伝説シリーズのブルーマリーを昔作ったことがあるんです。それもお気に入りです～。今回写真を持ってきた『PEACH！』の青木林檎ちゃんの衣装も、ずっとコスプレしたいと思っていたので着ていて嬉しい衣装です。

■安倍なつみ[モーニング娘。]

中・あはは、どの衣装にも愛着があるんですね～。

め・そうですね～。やっぱり「好き」でコスプレしたキャラたちなので、どれもホントに愛着があります。

中・さてさて、話は変わって、今までコスプレしていて楽しかったこととか、何か思い出などありますか？

め・思い出ですか～？　たくさんありすぎて困っちゃうんですが(笑)、やっぱりイベントに行くと、いろいろな人とお話しできるのが楽しいですね。

■[illegible][ちょびっツ]

■玉野まゆ[君が望む永遠]

あと、自分のホームページを作ってからは、メールでメッセージをもらったりするのも嬉しいです。

中・了解！　楽しそうなので不肖中里も頑張って衣装作りにはげむであります！(笑)

またまた話は変わるのですが、今後やりたいコスプレとかってありますか？

め・ありますよ～、KOFシリーズの「ウィップ」とかやってみたいです。軍服っぽい服って好きなんですよ。

中・おお！　ぜひ見てみたいです。これからコスプレを始める方へアドバイスなどをいただきたいのですが……。

め・私なんかがアドバイスしちゃっていいか分からないんですが(笑)、いきなり難しい衣装を自作するのは大変ですが、市販の服の改造や、既存のコスチュームのアレンジなんかでも、オリジナリティの出るコスプレが楽しめるかなぁって思いますので、自分のできる範囲で、楽しく衣装作りにチャレンジするのがお薦めの方法です～。コスプレは、すごく楽しい遊びなので気軽にチャレンジしてみてください！

中・なるほど～。まだ未体験の人も、ぜひイベントに足を運んで、友達をいっぱい作ってほしいですよね。

め・そうですね。イベントって同じ趣味の人がいっぱい集まってくるので、知らない人同士でも話しやすい雰囲気がありますから～。

中・その通りですね～。でもマナーは忘れずに楽しくイベントに参加してほしいですね。最後になりますが、コスプレ以外で最近ハマっているものってありますか？

め・あります～！「フリーセル」っていうPCに入ってるカードゲームです。

中・あははは、僕も一時期ノートPCで「ソリティア」を猿のようにやり続けたことがあります。

め・毎晩二時間くらいやっちゃうんですよ～。

中・あはは、今回はありがとうございました。またぜひインタビューに答えてくださいね。

め・はい、ぜひ～。あ、あと私のホームページもありますのでよろしければ見てやってください。ありがとうございました～。

■めろんさんHP「めろんごはん」
http://www16.big.or.jp/~mellon/

コス事典　ここのところ忙しすぎて、ゲームをするどころか睡眠もろくにとってない、担当中里ですが、冬コミに向けて、衣装の制作が着々と遅れております(^_^;)。うまく間に合えば、コミケ二日目には、コスプレをして取材にうかがいたいと思っていますので、会場で見掛けた時は、餌を与えてくださいね～。

投稿コスプレ写真のご紹介！

◆CAPCOM VS. SNK2 豪鬼【ONI-TOさん】
目が赤い！ カラーコンタクトでしょうか？ かっこいいです。

◆サイキックフォース2012 ウェンディ(右)/月紗織&(左)/ケイカさん】
懐かしのサイキックフォースです。衣装の色合いがいい感じです！

◆NARUTO ナルト【橘川全一さん】
大人気の「ジャンプ」系コスプレです。ポーズも決まってます！

◆DOA2 万骨坊【豪速球さん】他
Xbox版も楽しみなDOAのお三方です。明るい色調が◎。

◆KOF'98 ヴァイス【琴ノ瀬さん】
ウィッグの付けこなしがいいです。衣装も完璧！

◆CAPCOM VS. SNK2 イーグル【とっつぁんさん】他
お二人のマッチがとてもいい感じ！ 迫力がありますね！

投稿＆お手紙まだまだ大募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際、取材にうかがわせていただいてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●コスプレDJ
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●コスプレカメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、自慢の写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名 ・コスプレネーム(被写体の方の)
・使用機材(カメラ/レンズなど) ・撮影環境
・露出/絞り ・使用フィルム などを明記してね！
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！ 絶対ですよ！

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆様からのお手紙、お待ちしています～
ホームページも募集中です～。

GUILTY GEAR X

アソシエイションXR+

ジングルベルだよ全員集合！　てなわけで今回も始まるGGXバラエティコーナー・アソシエイションXR+でありますが、「ギルティの世界にクリスマスはあるんでしょうか？」との素朴な疑問を提示しつつ、今回もスムゥーズにコーナーを進行したいと思います。

Text：三茶ギルティ組合

アルカディア2周年記念企画 蔵土縁紗夢特集

アルカディアも2周年を記録したこのよき日に、颯爽と紗夢特集を行なう今日このごろDA！　いや、別に関係ないんスけどね。

（大阪府　Guchi君）
☆基本的に怖いものナシ！　強気の攻めでゴーゴゴーなのさ。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆全員それなりにインパクト増すのがスゴいアル。

（京都府　おろし君）
☆髪の毛のボリュームがスゴいのね。シャンプー大変そう。

（山梨県　Yukスルメさん）
☆黒紗夢もいいっスね。イメージ的にも合ってる（笑）。

（埼玉県　たじんこ君）
☆自信の理由――？　中華は世界の中心だから！

ガトリングアーティスツ!!

GGXをこよなく愛するギルっ子の魂のイラストコーナー、それがガトリングアーティスツなのれーす。

（山口県　里見ミカサさん）
☆うわ、あんた誰!?　とか一瞬ビビるかっちょよさだし。

（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆一生懸命感がいいです。生徒会役員みたいよ。

（千葉県　加川ガルきさん）
☆20世紀スマイルでおっけー！　時代を超えた共通語だっぜ。

（新潟県　八坂あづささん）
☆ファニーなデフォルメが小気味いいネッ。闇慈がやんちゃそうでOKよ。

（埼玉県　水無月皇さん）
☆お気付きかと思いますが、今回はアレンジもの多めです。

（大阪府　虎牧せなさん）
☆気のせいか、こっちのほうが露出少ない気が……（笑）。

（新潟県　蓋燕神封魔さん）
☆お仕事中の一枚。任務遂行率高そうだ。

（神奈川県　みの虫さん）
☆目指すのは、誰も追いつけない生き方。臨界点の先にある、疾風怒涛の境地までッ。

（大阪府　しのっちさん）
☆まるっこいフォルムがふにふにしてて、かわゆいのね。

（群馬県　BOS君）
☆力持ちだから、もっと重装備になっても大丈夫かもよ。

（山梨県　渡月佳代さん）
☆自分に厳しいから強いんでしょうな、きっと。

GGXゼネラルプロデューサー 石渡NOW！

こんにちは、石渡です。もうじきクリスマスですね。皆さんは、どんなクリスマスをお過ごしになられるのでしょうか？

クリスマスの時って、さみしい人間とさみしくない人間のふたつに分かれる微妙な日だなって思うのは僕だけでしょうか？

ちなみに12月25日って、アクセルの誕生日だって、皆さん知ってました？

今月の格言

ゲームをやっても、やられるな！（ごめん、反省してます！）

PS2版「ギルティギア ゼクス プラス」発売 君はもう「DXパック」を手に入れたか!?

ついに発売された「GGX Plus」、皆さんはお手にされたかな？　通常版のほかにも、各種レアグッズを同梱した「DXパック」なる特別バージョンも、同時に発売されているのだ。

DXパックの中には、ソルの特製クリスタルフィギュア、プチ版カイのキャラクターキーチェーン、封炎剣をあしらったペンダント、そして、ほかでは見られないGGXのDVDアニメクリップも収められているのだ。これだけのグッズが入って￥9,800は絶対安いぞ!!

限定発売ゆえ、プレミアが付くこと確実のDXパック。店頭で見かけたら、速攻でゲットすべし！

ギルティギア ゼクス プラス
DXパック　￥9,800（税込）
通常版　￥6,800（税込）

特製アニメクリップは、GGXの世界観を凝縮したプロモアニメになっているのだ。絶対、手に入れたいっ！

アークシステムワークスのファンイベント「HYPER DREAM 2001」、約2年ぶりに開催！　12／23（日）の10：00～17:00、場所は産貿ホール第一展示場（横浜産業貿易センター1F）。入場料はHYPER会員と高校生以下は500円、一般が1,000円です。入場料には描き下ろし完全限定トレカ2枚セットと、パンフレットが含まれます。アークシステムワークス作品の原画・資料などの展示会、同人誌即売会、コスプレ、アーク主催物品販売、ゲーム試遊台、製作者トークなど、アークが贈るスペシャルイベント！

曇天の下にて

筐体百景
電影心象スケッチブック

繁華街の中心に位置するデパートの屋上に、その遊技場はあった。

今にも泣き出しそうな空の下、屋上にたたずむ人の数はまばらであった
買い物帰りの子連れの女性、元気を持て余し走り回る幼児、そして、
くたびれた背中をこらえたサラリーマン。
身分も歳も思想も違う人々がひとつの空間の中、
曇天の下でたゆたっていたのだ

遊技場に置いてある唯一のゲーム筐体は、
タイトー謹製の「電車でGO!」
ゲームの歴史的に見れば、新しい作品ともいえるはずなのに、
随分と昔のゲームのような気がするのは、なぜであろうか
作品自体が古くなったのではなく、作品を取り巻いていた当時の
「環境」が、
もう、遠くなったのではないか——そんな思いに駆られつつ、
私は遠くから、デモ画面をしばし見つめ続けた

いくばくかの時が過ぎ、筐体から離れようとした瞬間
屋上にいたサラリーマンの一人が、私と同じように、
表情を変えることなくデモ画面に見入っているのに気付いた
彼も、このゲームに何か思い出があるのだろうか。
それとも、ただの気まぐれで視線を泳がせているだけなのだろうか。

デモが数ループした後、彼はきびすを返して、
筐体の前から去っていった。
彼が最初にこのゲームをプレイしたのはいつなのか
彼が最後にこのゲームをプレイしたのはいつなのか
それとも……一度もプレイしたことはないのだろうか。
彼の代わりとは言わないが、私は筐体に近寄り、
ポケットをまさぐってみた
……糸くずと5円玉だけが出てきた。

周りを見渡したが両替機は見当たらない。
曇天に追われるようにして、私は屋上を後にした

きっと、あのサラリーマンのポケットにも、
たまたま100円玉がなかっただけなのだ
それでいいじゃないか。

くもり空の向こうには、本格的な夏の気配
そんな日の、出来事であった

TEXT PHOTO 田渕健康

（大阪府　西ユキイさん）
☆誰でも、少し優しくなれる。ノエルの…

（東京都　RORINさん）
☆今回の特集、リリス風のクリスマスverが…

（神奈川県　みの虫さん）
☆サンタのビジュアルは、この娘を世界標準にしてください…

（兵庫県　神崎渚さん）
☆確かに世界を革命しちまいそうな一枚（ハガキ裏より）。

（大分県　ぽぷろばさん）
☆サンタの服は何で赤いか知ってるかな？
それは返り血で真っ赤になるからさ…

（茨城県　ベンさん）
☆クリスマスは幸せを計るバロメーターなのよ。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆女の子のクリスマスアレンジは可愛らしさ120%増しですあ～

（三重県　KEI君）

（福岡県　皐月トミィさん）
☆ちょいなつかしー！　似合わないわけはないという（笑）。

（愛知県　原哲子さん）
☆いつも賑やかなだけに、クリスマスは超盛り上がりそう！

（京都府　Miyuさん）
☆なんだかドリームって雰囲気。ほわほわの…感じ～

（千葉県　弁慶立往生君）
☆こんな聖夜の過ごし方もアリかもねッ。
つーか「墓ゆめ」読みたいDEATH。

（兵庫県　こちこさん）
☆火の始末は忘れずに……って、なんか変なモンが燃えてるし！

（東京都　RIKI君）
☆世界の中心を感じるか。
すべての戒律は、己の中に。

（東京都　タマ君）
☆タマ君は風霧がかなり気に入っているらしいぞ。

（東京都　KAZEさん）
☆切り絵の力作です。ウルフのネイティブっぷりがイイ感じ。

（静岡県　ココロザシノさん）
☆地球外生命体警報発令！
つーか、このゲーム宇宙人多いな。

（群馬県　ヨウタ君）
☆この二人がそろってこその鉄拳新世紀なのだ！

（埼玉県　たじんこ君）
☆家庭用で続編出るらしいよ。アーケードは3止まりなのかな？

（大阪府　紫苑隆さん）
☆お約束までにバレバレなとこ ろがかっこよかったぜー！

A-Fro ひみつ情報
最近、A-Froの投稿者の中にはHPをお持ちの方がわりといらっしゃるので、アフロズが週変わりで皆様のHPを訪問していく「A-Fro投稿者HPめぐりの旅」（仮）などを企画中！　HP内に担当者訪問部屋を期間限定で設けていただいて、いろいろと企画をしつらえていきつつ、みなさまのHPをキャラバン形式で巡業しようという気の長いこの計画！　実現するとおもしろそうですネ。

日泥連絶賛企画 秋のルパ〜ン祭り

（静岡県　中村英明君）
☆俺の名前はルパ〜ン三世。おっ、いいんでない？ ただ俺はもっと男マエだがな、なあジゲ〜ン。

（神奈川県　雪蓮君）
☆俺の（略）。……自分の世界があるってやつか。ムーディーで好きだけどなぁ。

（東京都　SFIX君）
☆俺の名前は（略）。ワルサーを持たせたら天下一品だぜぇ。ただ俺はもっとハンサムだがな、なあ次元。
◆http://olive.zero.ad.jp/bh73828/

葬リィナイトメア MERRY KHRISTMAS

（東京都　カマキリ君）
☆トナカイの鼻など必要ないわぁ！ ワシのピカピカ光った真っ赤な真っ赤な（略）
◆http://www.01.246.ne.jp/~oh-ki/

（山形県　白蓮君）
☆欧米のクリスマスってこんな感じだぜ。聖夜なんか幻想だってーのっ。

（青森県　白帽野郎君）
☆悪い子にはこげな惨汰さんが来て、人生がサイレントナイトにされちゃうぞー。
◆http://www.r667-di.com/~peku/

激！アレンジ道場

今回だけ小生が担当のジ道。段位とか記録しておいてくださいよ担当T〜。（さくたろふ）

（大阪府　華南一級）
☆ポップにピュアに2on2。搭人機体実給があるという人（無理竜三等兵）

（神奈川県　ソンカーシングライダー四段）
☆イッツア八百長力士カラー
◆http://www.o1.246.ne.jp/~mdo-digi/

（東京都　ムドウ四段）
☆袴の裾を大胆にカット。お払いのアレが[illegible]みたいで素敵
◆http://www.twin.ne.jp/~morrigan/

（大阪府　大嶋亮一級）
☆式神様もアレンジの時代。それが21世紀スタイルなのです。

（茨城県　きくちげ三段）
☆獣化率50オーバーですね。アフロズは猫耳属性あるのでよしなに。

（京都府　ダミーヒロユキ一級）
☆これが星力ってやつかい、クミコ！

（京都府　佐々岡ウイップ狂ゆりの一級）
☆復活おめでとうっ。前作と変わりない姿でドイツじゃん！

（栃木県　黄京佳一級）
☆和風なバックを背負って何度アップだー！

（大阪府　鳴神ゆうじ一級）
☆ぬをっ☆ イカ臭っぷりがクリティカルアレンジを見ろやー！

（東京都　守山いつか初段）
☆髪で編んだリボンとはぜいたく。ミリア髪アレシリーズ希望。

ADULT FRONTIERS

（南都　紫苑隆殿へ・朔月銀狼さん）
☆彼女がジョニーの理想像？ レディーJもクールだねえ。

（大阪府　紫苑隆さん）
☆紫は小池栄子ちゃん並み、リオンは乙葉ちゃん並みという暗号あり。

（神奈川県　御堂純一さん）
☆ごくナチュラルにセックスアピールできてるキャラクター。慣れって怖いわあ。
◆http://kurumi.sakura.ne.jp/~pfn

（千葉県　y2さん）
☆官能的な姿って、生きてゆく自信に満ち溢れていることかな、と。

A-Fro ひみつ情報
西洋ゲーム専門を謳いつつも、すっかり「モータルコンバット」コーナーになっちまった感のある主力問題コーナー「洋ゲー パンデモニウム」。毎号、形を変えて特集企画に潜伏する生命力が（担当たちに）人気なのだ。2002年の抱負は、イラストのストックを貯めて1ページまるまるパンデモニウム祭をやること！ それってインポッシブルドラゴン、無理竜だというのか、神よ！

アフログレースケール。

世間ではいつの間にやら冬仕度、ボロクソ寒ィ！ 身体が凍てつく前に（雪山かよ）、暖房の効いたゲームセンターに駆け込むしかないでしょう。A-Froへの投稿量も冷え込んじゃったらやだな〜、と思いきや今月も大量の投稿が届きました。感謝です。

（寒さ暑さに強い　柵太郎）

（ぴょ〜ん星　中村英明星人）

（神奈川県　いけなみ子ちゃん）
☆都合のいい粋きで創られた、脆く儚い空間。硝子の世界に閉じこもる心ひとつ。

再戦！ 闘狂（とうきょう） 媚苦最斗（ビッグサイト） 裡鞭痔（リベンジ）

皆さんは覚えているだろうか？ 昨年、強運でカプエス全国大会に出場できたものの、そのレベルの差に苦渋を舐めた1人の男がいたことを……（2001年1月号参照）。

しかし！ 一年の時を経て、奴は（懲りずに）帰ってきた！ 昨年の決戦の地、東京ゲームショーーN幕張メッセ！ 直前の情報で予選大会が開かれることを聞きつけ、カプコンブースに駆け付けてみれば、「え？ ここで限定商品でも売ってるの？」と思わんほどに、ギラリと餓えた眼をした猛者たちがワンサカと。

「なになに？ 3人勝ち抜け先着8名で決勝大会、優勝者が本戦出場とな？ よかろう、新キャラを積極的に採用した私のチーム『ネオ・マッドギア（イーグル、ロレント、ギース）』で雪辱を果たす！ 幕張よ！ 私は帰ってきたぁ！」と思いつつ、一人無言で整理列に並ぶ私。

試合待ちの間、アンケートに答えキャミィキーホルダーをもらってホクホクなぞしていると、いよいよ後10人ほどで私の出番！ って、スタッフの方が何やら騒がしい。解説のお姉さんに向かって右手を開いて、左手で三本指を出し、両腕をクロス、そこでお姉さん一言。

「はいっ！ ここで8名が決定しました！」

……こうして、私の極めてミクロなリベンジは幕を閉じたのでした。敗因は、コナミブースで足を止めてしまったこと。ギャフン。

だが、あえて私は声を大にして言いたい！

「地方でも、もっと予選大会を！」と。

腕に覚えがあり、その牙を磨いていても、近くの地域で予選が行なわれていないために苦渋を舐めている人も少なくないはず。この投稿が掲載されるころは予選大会も佳境ですが、これを読まれているオペレーターの皆さま、ぜひ、大会などのイベントへ積極的な参加をお願いいたします。特に群馬県の皆さま。

（群馬県　NAGA君）

☆復帰戦ならずとも、その意気込みやよし。各地で闘魂溢れている猛者に等しくチャンスが回るよう、ゲーセンマップ取材の際にはアグレッシブなゲーム大会参加を店長さまに懇願してみたいと思います（草の根）。

ちなみに会場にはアフロズが三日間張っていたのだ、お疲れ〜ッス。

（埼玉県　マルミさん）
☆そうそう！ ネスツチームは闘牛大好きー、ノリツッコミでOBAKA！!!

（石川県　故島良さん）
☆こういうシチュエーションイラスト大歓迎です。百円で作る最速伝説。

（神奈川県　みの虫さん）
☆サ玖珂ちゃんと小夜嬢の仲が悪いのは、ザサエさんのせいもある？

（福岡県　倉長行矢さん）
☆ラッピングがヤバい竜！ おっきいお友達か喜ぶプレゼント……ぬう。

（東京都　楽丸さん）
☆本年度マイフェイバリットキャラたちへ、アリガトーーなのねっ！

ゲーセン百物語「スコア童」

ゲームをプレイ中に、横に立つお子さまがこちらを凝視してきて、気を取られて調子が出ないという経験が皆さま一度はあるかと思いますが、先日は奇妙な体験をしました。

『ドリラーG』エジプトステージをタイゾウで挑んでいたところ、左側に年端もいかないお子さまが立っていてゲーム画面をじーっと見始めたのです。おい勘弁してくれ気が散るではないかと思いながらもゲームに集中。すると……。

明らかにふだんより調子がいい、つーか絶好調。稲妻の如く掘り進んでいきます。こりゃノーミスクリアも可能か？ とすら思うテンションになりつつ、ふと左側を見ると、お子さまはいつの間にかいませんでした。その途端に調子が狂い、しょうもないミスが続いて結局1800Mぐらいで死亡。

……もしかすると、あのお子さまは「座敷わらし」か何かだったのでしょうか。

横にお子さまが立ってても、疎むことなくプレイを続ければ思わぬ好成績を残せるかもしれないですよ。まあハイスコア狙いの時は、そうもいってられないと思いますが。

（大阪府　正本果因君）

☆ジロジロ見られるのは困るけど、こんな運気をもたらすお子さまなら引きとめておきたいかも!? 各地のゲーセンに伝わる伝承、ジンクスなどがありましたらば、ぜひA-Froまで報告を。

（静岡県　鈴木トメさん）
☆トゥエルブ＝12＝クリスマスの月……なんでしょーか（違う）。

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆今夜だけは人も魔物も手を取り合える。お互いの幸せ、祈りましょう。

「帰りカニで散ってく!?」
「ドムドムー♡」
訳：「帰りにゲームセンターへ寄って、『連邦VS.ジオンDX』しない？」
「いいわね。ドム使うわ！」
（東京都　楽丸さん）
☆まるで暗号、ゲーマー語。

A-Fro ひみつ情報
月並みではありますが、今月もたくさんの投稿、本当にありがとうございました！ ここ「アフログレースケール」は「CMYK」と「アルカディア大瀑布」をつなぐ重要なパイプライン、投稿5カ年計画の要地といっても過言ではありませんわ。今まで以上に皆さんの気合が入ったモノクロイラストの投稿を、切に希望する次第であります。「KOF2001」などの新作プレイ感想も、常時大歓迎でおます。

アルカディア大瀑布

君たちに言っておきたいことがある！ 今後「猫耳」を表記する時は、カタカナ表記での「ネコミミ」に統一したほうがプリティンかつラブリンなんじゃないんですかユニバース！ なとど恐々しい主張を脅かせつつ、今回もA-Fro大瀑布スクランブル幕一一般!!

担当：餓田渕健康

（奈良県 ヌーン君）

（東京都 STS！君）
☆……ときめくなって。

（大分県 ぼぶろばさん）
☆一口でガブリといくのかな。

（愛知県 そたい君）
☆切れやすい現代っ子の象徴か。

（千葉県 なす君）
☆精神世界だけで完結してるNE！

（福岡県 皐月トミィさん）
☆この業界……黒すぎる。

（周防 里見ミカサさん）
☆ミミズ獣人とかいたらヤだな。

21世紀最初の戦慄!! SG選手権開催決定！

もはや新興芸術の域にまで達しようとしているA-Fro名物・SG（シケギャグ）であるが、この度、世界で一番のSG野郎を決定するためのグランドバトルを開催することになった。そいつがSG選手権八連制覇DA！

今までは路傍の石、もしくは野に咲く名も無き花のようにひっそりと暗躍を続けてきたSGを、下世話なまでに衆目に晒していこうぜメーンといった主旨の大会であるからして、全国のSG戦士は奮って投稿よろしく。

文章投稿者はここぞとばかりに知恵を絞るといいだろう。宛先はA-Fro「シケギャグで熾炎脚（SG）」係まで。

（愛知県 御影道行君）

（鹿児島県 ドンドン君）

（静岡県 大山高嶺さん）
☆戦場は悲しいドラマでいっぱいだ。

（三重県 猿天化G君）
☆柵太郎今月の一枚。

ゲルエロス村

思春期のBOYS&GIRLSのハートを直撃せんばかりの、ほのかなお色気が満ち満ち溢れた視聴率No.1コーナーでいす。

（東京都 U-REI君）
☆脱衣祭りに寄せられていた一枚。人類の想像力に乾杯だ。

（東京都 逆薫世界一君）
☆ランキング画面でよく観察すべし。ドキドキして見守る君がいるはずだ。

（大阪府 紫苑隆君）
☆ってことは、アレは三島工業高校の指定ブルマなんでしょうか。

（宮城県 STO君）
☆強引極まりない展開には力強いドラマ性を感じるじゃ、あーりませんか。

（静岡県 中村英明君）
☆世界に類を見ない4段オチを、シラフでこなしてこその中村英明DA。

（愛媛県 立花永樹さん）
☆愛媛県の投稿者、立花さんから相談の手紙が寄せられました。

……最近、Hな絵ネタしか思い浮かばなくなりました。こんな私に明日はありますか？」

ドンウォリ！ そんな君の居場所こそが、ここエロス村ッ！ さあ、共に手を取り合って（以下略）。

（新潟県 番君）
☆ネタはダウナーだが、ハガキ裏にいつも描いてるひなたは超カワイイ。

（東京都 タマ君）
☆その怒り、よく分かる。せちがれえ世界になったもんだ。

GLASSMANIA 2001

ジーク眼鏡！ を合言葉に日夜荒野を疾走する俺たちは、明日を見てない引け腰GUYSなのさ。なのさ。

（岩手県 きりふ風丸さん）
☆企画会議で「今度のジュリアは眼鏡っ子で」と言った方を今月の大統領に。

（熊本県 葵花南さん）
☆1Pのほうが、眼鏡のポリゴンが多くてお得なんですよぉぉぉぉ！

（茨城県 健介君）
☆眼鏡！ 三つ編み！ 魔女ッ子！ これって3M主義該当者じゃん!?

A-Fro ひみつ情報 「KOF2001」や「ポップンミュージック7」といったビッグタイトルの続編が発売されて、またもや大瀑布に凶悪なネタがモリモリ寄せられてきそうな気配が漂う今日このごろですが、ネタを送るときには「大瀑布内の○○」とか書かなくても、気の利いた担当編集やアフロズが適宜に選り分けるので、「コーナー名が分からないYO！」という方も、とりあえずは投稿してみそし！

無理想無解決 MMターボ

読者様のアンケートハガキだけが世界の戒律・無理想無解決ターボの時間がやってきたでゲス。「陸っぱり（陸釣り専門野郎の業界用語）必見の、釣りゲーと音楽ゲーが融合した新感覚ゲーム、その名も『陸っぱラッパー』ってのはどう？」と編集イタキョウに聞いたところ、2フレで鼻で笑われた今日このごろDA！　キィッ！　㊓

NHK大河ドラマ「北条時宗」の放浪中（逃亡中）の時輔（渡部篤郎さん）の衣裳は、ADKの忍者マスターズの神威やストライダー飛竜に似ています。ぜひ確かめてください。赤いマフラーがかっこいい！
（奈良県　クリムゾン・K君）
☆年末総集編やDVDが出たら確かめてみるといいだろう。『戦国伝承2』の影連にも似てるかも。つーか、松浦倭寇衆の衣裳がやけにハイカラだったのが気になる。

昔、『スーパーマリオ』が映画になった。そして、『ストリートファイター』も映画になった。まだまだある。『バイオハザード』も『モータルコンバット』も映像化された。だから、誰か『スペランカー』を映画化してくれ。世界最弱のヒーローを見たい！
（東京都　よしきく林君）
☆アーケード版ならば、すぐに息切れする心肺機能薄弱野郎が主演するとよかろう。いつか権力を握った暁には『エスプレイド』の実写映画（祐介役・窪塚洋介、JB-4th役・吉沢ひとみ、美作いろり役・2年前の後藤理沙）を作りたいというのは君と僕だけの秘密だケロ！

我が幕の攻略において最大の障害となるのは、ミュンヒハウゼンの顔であることが超判明。そんな駄目爺さま消去のために、ソーラレイ作戦の発動を希望。ていうかオモロ顔やめい！
（岡山県　ハチ君）
☆そんな君に朗報！　じいさまの顔の部分をハンケチなどで隠してプレイするってのはどうか。テーブル筐体ならヤニ皿で隠せるのに。

ミュンヒハウゼン（式神）とジョイ・スティック（同人コーナー執事）は、たとえ入れ替わっても誰も気付かないと思う。
（長野県　JN8君）
☆やだッ！　ホントだ！

「守るべきものはあるか」©式神の城　アルカディア全スタッフ&関係者に「締め切り！」と言ってみたい。
（長野県　ヤン・ウェンリィ君）
☆時がくれば、君も気付く。そう――締め切りよりも大切なものが存在することを！
　ごめん、爆嘘。

とりあえず、ダンを主役にした格ゲーを出してほしい。キャラクターデザインは中村英明氏！
（山口県　FTGバカ君）
☆脱力アクションゲームとか、面白そうよ。しかし中村英明氏……カプコンが首を縦に振るだろうか……。

⬆（千葉県　加川ガル吉さん）
☆格闘ゲームに一人はいるよね、逆毛。

⬆（福岡県　熊丸君）
☆そいつは見てのお楽しみだ。

⬆（大阪府　01ナイト君）
☆その悔しさを明日へのバネに。

⬆（三重県　猿天化G君）
☆歌詞の途中に「恨むなよ」とかあるのか。

⬆（北海道　丘群十三子さん）
☆刺さってるって！　これ！

⬆（新潟県　モナ君）
☆青春の1ページって感じ。

⬆（神奈川県
☆ていうか、キーマニって比較的小さい気が。

⬆（大阪府　ANK君）
☆義経とか可能性ありそげじゃない？

⬆（東京都　スプラッターハウス君）
☆夜空に血の華咲かすドン。

⬆（大阪府　Mr.P君）
☆キミも交通事故には気を付けろ。

A-Fro わくわく動物乱童

犬のおさんぽ。今までにないタイプのゲームである。

しかしまだ甘いッ！

どうせならば、貪欲に同社の『ジャンボサファリ』やナムコの『バランストライ』の要素もブチ込んで「広大な大自然の中、血気盛んに走り回るワイルドアニマルどもを捕獲、しかる後に背中にまたがり、決死のロデオをブチかませ！」くらいの、アツい漢のゲームにしてみてはどうだろうッ！

『R-360』もコシを抜かすほどにはっちゃける特製筐体（プレイ中またがる）を、一本の手綱と己のパゥアーとバランス感覚で規定時間ねじ伏せればクリア！力尽きて筐体から弾き飛ばされたらゲームオーバーだ！

無論凶暴なアニマルほど筐体の動きが激しくなり、大人しいポニーから地球壊滅を目論む宇宙怪獣まで、幅広くサポート！あげく、無理やりi-モードと連動させて（以下略）。

ああしまった。アフロに投稿するよりも、メト○あたりに企画案として送りつければよかったカ・モ・ネ！　多分、速攻DEシュレッダー1の刑？　キャハ☆

（山形県　黄昏の踊る溶断工君）

☆いつの間にか対決シリーズになっちょるやんけ。共存しようぜアニマルズ。

ブリセル大作戦

アフロ1人のビッグショー

~京都府　村田真吾君~

アフロズがオススメの異才を強制ピックアップして、お茶の間にお届けする「1人のビックショー」のお時間がやってきました。今回のターゲットは、アジアの歌姫・村田真吾君です。その独特な風味を強制放出！

http://www7.getaway.ne.jp/~ognis/

☆日常風景の延長線上にある気まずさが、彼の持ち味。

☆どんなシチュエーションでネタを思いついているのやら。

☆人生は一瞬でも輝いたヤツの勝ちなのだッ。でもなあ。

☆「常習犯・カメラは見た！」的。一瞬の過ちは一生の後悔よ。

キャプテン★リクエスト

読者様のリクエストにより、投稿者のストックハガキやその他もろもろを大放出するこのコーナー、第二回は東京都のささきいちいさんほか、たくさんの方々にリクエストを頂いた、新潟県の白色大彗星・げっつ☆先生氏をピックアップ。

ハガキ裏には「エロス村ねらいではなかったはずだ！」との無念の句が。
☆十通に一通は、こういう駆け抜け一発ネタを混入してきます。
☆先生の描く女の子ってふにふにしてて可愛いんだよね。

A-Fro ひみつ情報　読者のリクエストにより選定される「キャプテン・リクエスト」ですが、リクエストしたい投稿者の名前は、投稿ハガキの裏や、アンケートハガキの隅にでもちょちょいと書いておいてくれるとありがたいっス。でも、リクエストされた投稿者の中には、ストックハガキが無い方もいてはるので、複数名リクエストしてもらったほうが何かと融通が利いていいと思われます。

げゑせん歳時記

CAPCOM VS. NHK

どきどきガンスモーク

ある土曜日。ヒマぶっこきッシュと地元のゲセ巡りへと旅立った我だが、その日はなーんか調子悪。『連邦VS.ジオン』でCPUに瞬殺され、まったり気分で筐体側の喫煙所へとレスキューダッシュ。ベンチに腰掛けて、ぷへーと一服に興じていた。

プレイ中には吸わないが、我はこうして遠目にゲームを眺めつつ一服するのが大好きだったりする。喫煙所なら嫌煙家にもあんまり迷惑かけないし、まぁ水鉄砲常備のヤニ反乱軍でもいない限りは大丈夫よネー……とまぁ一服完了。事件はその10秒後に起きた。

シャアズゴの勇姿に見惚れつつ、なんかクセェなぁと何気なく灰皿を見てみたら……なんか異様にモクモク煙出てるじゃないDEATHかー!!

まぁまぁジョニー、ここは落ち着けよ。深海に咲くウミユリのようにクールに……と真ん中に投入口が開いてる灰皿のフタ部分をと取っ払ってみると……。

うわ、入ってそうで水一滴も入ってない!! しかもチリ紙が捨ててある!?

我の投棄したタバコの残り火が、ティッシュに引火しまくったらしく、いいモクっぷりで炎上しておる。

しかも、他のタバコも巻き込み、なかなか煙ヘルファイアじゃねぇかクラ～!?

HAHAHA、落ち着けよジョォニィィ(誰?)。こんな時はアレだ、店員さんにコール!! 我のグフばりに青ざめモノアイもピカーな形相に大事を察したか、呼んだ店員さんは迅速に手汲み水で消化。「ありがとうございますー」と一礼し、去っていった。

いやいや、礼を言うのはこちらですたい、美しい女店員様～。わしにはスピーディー火消しな貴方が氷結天使エンジェラン(翼付き)に見えましたZE!

やれやれ、危うく火災報知器が消防署へ恐怖のカモナマイホォォムと叫ぶ寸前だったが……うーむ、これって我のせい……じゃないよなぁ多分。灰皿に水って法もないから店側のせいでもなし、むしろいい店だなぁあそこ……うーん、誰のせいともいえないか。

……てえか我が小学生なら即チビリーなトラウマ体験であった。ゲセ煙草は控えろとの神の怒りか、ダラリするなと現れた永パ防止キャラか……そのわりには、その後のキャチャではいい猫グッズが格安で狩れたし。ワープザコ並に神様気まぐれ。

とりあえず、スモーカーな同志たちは冬の乾燥空気に重々ご用心くだされぇ!!

(千葉県　メギドちくわ君)

☆これでプレイしてたゲームが『消防士』だったら完璧でしたネ(不謹慎)。タバコは火をしっかりと消してから捨てることも大切ですよ。

「世界の子供たちに、快適なゲーム環境を」がモットーのアルカディアとしては、不審火を見かけたら、捨てゲーしてでもゲーセン店員様に届け出を推奨。命あってのゲームですけん。

第一回ゲーマー親族自慢～妹編～

私の妹(中3)は、最近ハイデルンがお気に入りのようで、「ハイデルンってカッコいいよね」だそうです。

それだけならまだしも、「あたしもハイデルン流暗殺術を習いたい!」などとのたまう始末です。

兄として、彼女に何がしてやれるでしょうか……。

(栃木県　エンジェらぶF君)

☆三者面談で「夢は傭兵部隊志願」とか言い出さぬよう見張ろう、兄として。マイシスターが人間兵器ってのもゾクゾクきますが。

ゲーセンで『ポップン』をプレイするときは、妹の付き添いで右側のボタンを担当する私です。ふだん意見がなかなか合わない姉妹でも、新堂さんの曲を選択することは、必ず満場一致で可決されます。

(秋田県　寂しがり屋の絆さん)

☆今日も明日も、全国の兄弟姉妹友人との信頼度アップに貢献しているアーケードゲーム。ええ話や。

ゲーマー親族がいる人の話も、ぜひA-Froまで投稿よろしく!

(埼玉県　しょはーなそうさん)
☆対戦相手が枠の向こうに。
見る人のイマジネーションで変わる絵です。

(熊本県　葵華南さん)
☆ゲームと勉学の文武両道(少し違う)かベストウェイなのですけどね。受験生の皆さま、今は耐え忍び、燦然と輝く未来とゲーセン生活をつかんでください。

(大阪府　月影十志雪さん)
☆ナヤ～ンブラザーズバンドへのインタビュー希望も多い。実現なるか!?

(愛知県　AZさん)
☆君の中のベスト・オブ・春麗はどの作品? あっしは元祖ストゼロです。

(愛知県　早乙女ナミさん)
☆前田利家も美武将なんでしょ? 答えてよママン!

(福岡県　柊氷柱さん)
☆一番の報酬はお客様の笑顔。一生懸命働けるわけですね。

(兵庫県　ナナセ藍さん)
☆……何だこのプレッシャーは。逃げてもいい?

(福岡県　皐月トミィさん)
☆熊やパンダが闊歩するあたり、鉄拳もメルヘンだ。略して鉄メル。

(愛媛県　立花永樹さん)
☆オモシロ写真を見付けたら、こげなキャプション付けてみよっ。

(兵庫県　こちこさん)
☆キャラクシーワルから学園の小悪魔まで、レンシが広いのお～。

A-Fro ひみつ情報 本文で触れていますが、チミタチゲーマーに最も身近な存在、親族をネタにするってのはどうよ? もちろん、そこにアーケードゲームを絡めてね。「温泉ゲームコーナーで達人を一周クリアするお父さん」「兄弟拳バーチャロンライフ」などの逸話がありましたらA-Froまで! 自分が親になった場合、我が子にこれだけはやらせる、というゲームタイトルなども待ってるJ。

（東京都　QQQ君）
☆不信、欺瞞、真実。少女の精神に負荷が掛かり過ぎてしまったのだ。

（埼玉県　つな君）
☆誰がなんといおうとメガネッ娘です。次の企画バトルはもらったな。

グラスマニア～曇り止めの季節の巻～

最近、生活の90％くらいを『式神の城』の「ふみこ」と共に過ごしています（笑）。
学校とか簿記試験とか就職活動とかそっちのけです。これほどまでに金銭と時間を費やしたのは、『メタルスラッグ3（フィオ）』以来です。
いや～、眼鏡って、本当にいいものですね。

（東京都　二番の男君）

☆つまらなかった記事に69番（式神ポスター）を選び、「ふみこがいないから」とのたまう二番の男君の情熱（劣情？）に乾杯だ。チアー。
そういえば、韓国方面で『メタルスラッグ4』の開発が進んでいるとの情報が！　メタスラファンは心待ちにしておくといいでしょう。

（東京都　F・F太郎君）
☆ここは誰もが戦友さ。行こうよ、我らのセカンドハウスへ。

（三重県　猿天化G君）
☆絶えない憎悪を発する悪鬼よ、戒めは解かれたぞ。存分に狩るがよい。

（長崎県　ゲンゾー君）
☆響かせろ轟音！　ノイジーなヤツ頼む、ガーっとな！

新企画「君がもし、無人島にゲームをひとつだけ持っていくとしたら!?」

無人島生活の膨大な時間を、たった独りで費やせるゲーム……要は「飽きずにプレイできる」ゲームってこと。となると、遊び相手が必要な対戦ゲームはまず除外。そしてパターン性が強くて飽きそうなシューティングも除外。となると、残るはパズル？　いやいや、昔はあったんです。まさに無人島向きのゲームが！
そのゲームとは、『リブルラブル』（ナムコ・1983）。ゲーム性は、2本のレバーでリブルとラブルを操作し、魔物を囲んで倒すというもの。
しかし、ただ魔物を囲むだけでは長く遊べないのが面白いところ。リブルとラブルのエネルギーを確保するために植物を育てたり、荒れた大地を回復するために宝箱を探したりと、やるべきことは盛りだくさん。しかも、あらゆるフィーチャーが乱数要素のカタマリなので、一生やり込んでも同じプレイ内容には巡り会えない！
無人島で、通りかかる漁船を待ちながら『リブルラブル』……これならけっこう幸せかも？

（本誌ライター　善之字元帥）

☆唐突に始まった「無人島に持っていきたいゲーム」企画。本誌ライター善之字元帥さんの文章を参考に、君だけの無人島ゲームを送ってくれ！

（青森県　イトウゆーじ君）
☆実はネスツ製サイボーグ！　なーんてオチあったりして!?、

次回予告とイモチ病

クリスマスの次は正月！　正月の次といえばバレンタインデー！
というわけで、めでたいイベント目白押しの年末年始ですが、1月末発売・アルカディア3月号のA-Froでも例にもれず、「バレンタインデー特集」としゃれこんでいきたい。
バレンタイン関連のイラストはもちろんのこと、ほかにも女性投稿者の方々は「ゲーセンでチョコを渡す必勝法」や「バレンタインに意中の彼と写すプリクラ大作戦」などなど、A-Froらしからぬスウィーティーな内容の投稿を送ってもらっても可です。
「EGGやCawaii!の読者コーナーかよ！」と、思わずツッコミを入れたくなるような投稿をお待ちしております。なお、3ページ目では裏バレンタインを画策中。ダーティー＆バイオレンスな投稿を頼むでェ！

後記ジャック

常連の座をつかみ取れ！　ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケードゲーム投稿スペースA-Froでは皆さまの投稿、すなわち「ゲームが好きなんだああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに
優秀作品（eb！マークが付いた作品）にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼントいたします。奮ってご応募ください。

●ゲームイラスト（カラー、モノクロ、CG）大募集
アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレイスケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。
CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていただくと、月刊アルカディア的に助かります　ご協力お願いします

●これが無けれは締まらない！　文章投稿規定
文章量は最大で800文字前後にまとめてください　文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿してください（リライトされる可能性はありますが　E Mail投稿もアリですので、その日のゲーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣とすべし。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。ですので、あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について
セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75～95％以内を推奨。
※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式かおすすめ！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！
サーバーのパァワーアープ（by獣王記）により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！　これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ
メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　何かに当選したとき、プレゼントが送れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号3月号の締切は……12月19日（水）消印有効！

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

婆娑羅シリーズ 発行・SPACE☆HERO

バーボンソーダ2

ギャグ

オヤジと美少年がほぼ同量で活躍するショートギャグ集。絵もネタも若干荒く感じられますが、愛と勢いでカバーしきった１冊です。

制作者より：婆娑羅市販中でっス!! 「2」武将というか利家多めのギャグ本です

B5版　28P　オフセット　表紙1色
300円分の無記名小為替と200円分の切手（送料）と宛名シール
〒496-0907　愛知県海部郡佐屋町稲葉本郷218　横井様方　SH

ポップンミュージックシリーズ 発行／銀天使堂

Junkie A Go! Go!!

ギャグ

ちょっと少年誌風で骨格のしっかりした、なおかつキレイな絵が魅力のショートギャグ集です。ネタは一部ほんのりと女性向けかも？

制作者より：Deuilと女の子キャラが半々位で出ています。オールギャグです。

B5版　24P　オフセット　表紙カラー
本代100円分の無記名小為替＋送料200円切手＋宛名シール
〒215-0005　神奈川県川崎市麻生区千代ヶ丘7-13-3　多田野早紀

THE KING OF FIGHTERS 2000 発行／K・D・M

最強キャンセルズ！

ギャグ　イラスト

制作者より：ゲスト様たくさんお呼びしたKOFお祭りギャグ本です。

B5版　48P　オフセット　表紙カラー
700円分の無記名小為替＋送料240円分の切手＋宛名カード
〒921-8033　石川県金沢市寺町1-14-4-301
桜井様方K・D・M

バラエティ&バランスなKOFのショートギャグ集です！

1〜3Pのショートギャグ10本以上にイラストも10P近く、ボリュームは多からず少なからず、でしょうか。画力のアベレージも高く、安心しておすすめできる１冊ですな。

全キャラではないですが、割とまんべんなく登場します。ギャグはコント風味でクスリとさせるタイプが多めですね。岡田あー○ん先生ネタ、ジョ○ョネタなども笑えます！

伝言板
あなたへのクリスマスカード

★おトモダチ募集中!!
餓狼MOW、カプエス2のどちらかひとつ（両方OK！）好きな方、おトモダチになってください。ペンフレンド、メル友、なんでもかまいません。初回のみ80円切手同封でお願いします。

〒045-0002　北海道岩内郡岩内町東山78　武田裕美

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえは……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★サークル会員募集
KOFオンリーサークル始めました！　3カ月毎会誌発行１号毎400円。興味ある方は80円切手同封の上、案内書を御請求くださいネ！

〒989-6117　宮城県古川市旭3-5-6　岩松春香

メイドの控え室　今を去ること約半年前、あたしは「10〜12月に送ると競争率低め」と書きました。が。これはもう感謝感激なんですが、先月・今月共に競争率高かったです。しかもどれを落としてもたっぷり3日は後悔しそうな実力派揃い。ジョイさん血の涙流してのたうってました。皆さん、この勢いで応募&アンケートよろしくお願いします。悲願の増ページに向けて！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています ■設定 キャラクター紹介などが中心の本であることを表します ■研究 アーケーター的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承ください。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ダンスダンスレボリューション　発行：A-RANK

PARANOIA

ギャグ／4コマ

DDRプレイヤーなら思わずうなづくようなネタを勢いある絵柄で4コマ化。叫びながらがしがしプレイする様子が伝わってきます。

B5版　32P　オフセット　表紙2色
300円分の無記名小為替+200円切手+宛名シール
〒981-3104　宮城県仙台市泉区永和台18-9-105　小山広美

ゲームミュージック　発行／R・C製作所

抱腹Z b to

研究

ナムコ・セガ・コナミ・タイトーを主に、250を超えるCD・曲レビュー、作曲者紹介、音源研究まで収録した資料性も高い力作です。

A5版　204P　オフセット　表紙1色
500円の無記名小為替＋送料390円分の切手＋宛名カード
〒816-0095　福岡市博多区竹下4丁目5-4-410　「R・C製作所　抱腹Z」係

鉄拳TAGトーナメント　発行／Foolish

HEAVEN

シリアス／ギャグ

メインは43P＋5P、すっきりした絵柄で2人の仲良しぶりが描かれます。一八さんちょっといい人げ。男性同士のキス＋αアリです。

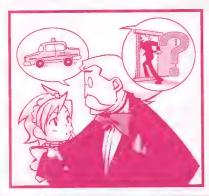
B5版　72P　オフセット　表紙3色
700円分の無記名小為替+240円分の切手
〒053-0011　北海道苫小牧市末広町2-5-15　藤田弘美

意外な罠だった！
——かもしれません

冬コミ直前恒例企画
冬コミの歩き方 帰りの交通機関編

牡丹「ジョイさん……あたし、コミケ行った時に、どうやってビッグサイトから帰ってきてたんでしょう。なんだか記憶がないんですけど……ワープ？」
ジョイ「……あなたがいつも途中で寝てしまうから、私が背負って帰ってるんじゃないですか」
牡丹「えッ!?　そうだったんですか！　でも、要は行きと同じ道を逆にたどるだけですものね」
ジョイ「いや、一概にそうとも言えませんぞ」

バス安定！　……じゃないの？

ジョイ「まず、私たちが“行き”の時に多用してきたバスですが……この写真をご覧なさい」
牡丹「うわ何これ。西側のバス乗り場から階段を通って2階のペデストリアンデッキ、そのデッキが人人人、折り返し5～6列の大行列じゃないですか！」
ジョイ「ええ。閉会時間頃には、東京駅行きのバスはかなり混みます。バスの本数も多いですし、先のほうで座り専用・立ち乗り専用と列が分かれますから、それなりに回転はするんですが……最悪1時間近く、立ったまま待つ可能性もあるかも知れません」
牡丹「夏コミの灼熱の西日、冬コミの吹き荒ぶ寒風を考えると、ゾッとしますね、それ」
ジョイ「ただ、運賃が最安値の200円で、どこに帰るにも比較的便利な東京駅に着く、というメリットは変わりません。時間と体力が許せば、行きも帰りもバスという選択は悪くはないはずです」
牡丹「時間と体力が惜しかったら？」

ジョイ「その場合は財力を使って、別のルートで帰宅するほうがよいでしょうな」

バス以外での主なルート

●りんかい線・国際展示場駅→新木場駅（JR京葉線・地下鉄有楽町線）：230円／バスなみに混む場合も
●ゆりかもめ・有明駅／国際展示場正門駅→新橋駅（JR山手線・地下鉄銀座線＆浅草線）：370円／バスよりは早く乗れることが多い
●水上バス・有明客船ターミナル→浜松町駅（JR山手線＆京浜東北線）：350円／タイミングが合えば、ゆりかもめより早く乗れることもある

牡丹「あれ？　200円も違わないじゃないですか。あたし1000円ぐらい差が出るのかと思ってました」
ジョイ「まさか。ただ、この後移動に便利な駅までの運賃が余分に必要なのですよ。例えば東京駅まで行く場合なら、りんかい線ルートは+160円=390円、ゆりかもめルートは+130円=500円、水上バスルートは+150円=500円ということになります。ま、バスより最大で300円高い、ということですな」
牡丹「300円……なにかこう微妙な差ですね」
ジョイ「そこは各自で、体力＆時間と財力を測りにかけて選択するべきでしょうな。帰るべきお家がどこにあるかでも、金額は微妙に違ってきますから」
牡丹「なるほどね。で、あたしが寝ちゃったとき、ジョイさんはどういうルートで帰ってくるんですか？」
ジョイ「お屋敷までタクシーで直通」
牡丹「エ？　お屋敷までってかなりの距離が……」
ジョイ「もちろん、タクシー代は全額あなたのお給金から天引きしていますから、ご安心を」
牡丹「……え、ええ、えええええええッ!?　嘘だッ！　これは夢だ悪い夢ださめてさめてさめてぇーッ！」

ギルティギア ゼクス　発行：COMBO SPECIAL

WALKING FOR THE WALKING

ギャグ／4コマ

かわいらしい絵柄に、テンポよくヒドげなオチが付くショートギャグ集。この分量でポチョムキンネタがみっつもあるのは貴重ですぞ。

B5版　28P　オフセット　表紙カラー
300円分無記名定額小為替と200円切手と宛名シール
〒509-0141　岐阜県各務原市鵜沼各務原町5-185　加藤由紀代

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。1月末に掲載を希望する人は12月20日(木)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

今回はザ・キング・オブ・ファイターズ（以下KOF）づくし。前半はKOFに関するサイトにアクセスして楽しもう！ というサイトとゲームを徹底的に攻略するぜ！ というサイトをご紹介。

CGのお題は永遠のパシリとまで言われた矢吹真吾くん。本当は主人公チームを予定していたが、あまたのサイト数に断念。なお、今回はCG系に加えて小説中心のサイトもご紹介。文字による表現はイラストとはひと味違った世界が描かれている。

TIPsではKOFのサイト探しに役立つサイトとして、リンク集の定番サイトやウェブリングなどをご紹介。KOFのような登場キャラが多いゲームは少数のキャラだけ取り扱うことが多く、検索サイトの活用は重要。また、はみ出しではお題で取り扱い切れなかったサイトをいくつか紹介しているので、こちらにもアクセスしてほしい。

「ザ・キング・オブ・ファイターズ」サイト

HERE IS KOF.

HIRO

http://www.din.or.jp/~hirokan/kof/

diagnosis / チャット / ニュース

豊富な訪問者参加企画を誇る

KOF関連の訪問者参加型企画をコンテンツとして持っている。オススメは「KOF quiz」のコーナー。'94から2000に関して集められた総問題数は20万問を突破しているとのことで、ぜひとも一度挑戦してみよう。KOF「discussion」では特定のテーマについて意見の交換を行なっている。「guest book」では、足跡残しのアンケートとしてハンドルネームのほかに好きなキャラ、苦手なキャラや対戦時のモットーを記入できる。当然、掲示板やチャットなどの基本的なコミュニケーション要素もあるので、ぜひ参加してKOFの輪を広よう。

コンテンツが盛りだくさん！ じっくり見て回るべし。チャットも楽しいので積極的に参加してみよう。

KOF FREAK

HIEN

http://www.koffreak.com/

連続技 / 対戦前デモ / 伝言板形式

圧倒的なKOF情報データベースを誇る

「Reseach Area」にあるKOFを年代別に整理した情報が豊富にある。「System Zone」では、ゲームシステムを解析している。「DataBase Zone」では、各チームのバックストーリーや各キャラのプロフィールを公開。「Technique Zone」では連続技を、「Beating Zone」では対戦攻略を伝言板形式で情報掲載をしている。さらに上級者向けの「Expert Zone」も設置されている。「Execution Area」に分類された、「Rally Zone（KOF FREAK主催の大会情報）」と「KFoff Zone（オフ会情報）」もKOFコネクション作成におすすめ。

サイトは縦に長い。ホイール付きマウスが便利。ノートPCの人はPageUpとPageDownボタンで。

KOF研究室

tayan

http://aoi.sakura.ne.jp/~tes/tayan/

草薙流古武術 / 裏技・バグ技 / 元ネタ

裏技・バグ技・各種研究の情報が充実

まずはトップページの下のほうにある、「八神庵先生のエセ占い」をチェックしよう。ゲームの解析は年代別に整理されており、システム、技表、連続技表、キャラ別攻略、裏技・バグ技、各種研究のコーナーに分類されている。特に各種研究のコーナーは、ひとつひとつの情報について深く解析をしており、KOFを極めたい人は一読すべき。基本攻略以外に特別企画として「KOF元ネタ集、KOF裏技集、草薙流古武術表」といった企画も掲載されている。草薙流古武術表はキャラ設定資料としても興味深いものになっている。リンクも整理されているので要チェック。

コンテンツは左フレームにメニューが縦に並んでいる。コンテンツが豊富なのでフレームでの表示がオススメ。

「矢吹真吾」CGが楽しめるサイト

97101

http://www3.coara.or.jp/~kiyota/

100を超える4コマ漫画が楽しめる。当然にして真吾絡みネタ多し。また小説も多数掲載されている。真吾ネタ以外もあり、じっくりと読んで楽しんでもらいたい。

R-FACTORY

りょうか

http://www2.saganet.ne.jp/ryouka/

表ページの爽やか真吾にだけでなく女性向けである裏ページでもいろいろな真吾やカップリンク（真吾受）が楽しめます。なお、管理人のコスプレ写真も楽しめる。

TRUE BLUE

サイガ&りゅう

http://www.geocities.co.jp/Playtown-King/9999/

二人の管理人兼絵描きさんによるKOF中心のサイト。CG以外にコミック（但し真吾ネタなし）もお勧めで小説もある。サイト内を色々と探索しよう。

へっぽこパラダイス！

CHO-G

http://www5b.biglobe.ne.jp/~cho-g/

真吾はサイト内の「KOF道場！」にいるので、覗いてみよう。CGが中心だが、小説やJAVAを利用したゲームも予定しているようなので、今後が楽しみなサイト。

もえよ龍！

李&ぶるーす

http://isweb4.infoseek.co.jp/play/urakof/

二人の管理人兼絵描きさんが運営しているサイト。CG以外にも真吾オンリーの小説などがあり、お二人のCGと小説が楽しめる。「KOF用語集」もお勧め。

格闘少年依存症

山田もとせ

http://www.ex.sakura.ne.jp/~imao/yabuki/

小説がメインの真吾受サイト。管理人の小説に加え、掲示板を利用したリレー小説やWEBドラマなど色々楽しめます。「月刊矢吹真吾」もオススメ。

Yugo's Web Pages

http://homepage1.nifty.com/kazuyou/

真吾オンリーではなく全キャラに対応している。登場キャラをタロットカードに割り当てていたり、各キャラの技のパロディCGがあり、いろいろと楽しめる。

微辛亭

http://www5.ocn.ne.jp/~semoku-m/

小説と掲示板（お絵描きやコスプレなど各種あり）などを展開。掲載CG はお絵描き掲示板からのもの。知っている人は知っている「宙」の真吾版「真吾宙」もアリ。

矢吹真吾☆ピヨピヨルーム

http://www12.cds.ne.jp/~ryujin/

真吾尽くしでいろいろなコンテンツを提供している。まずはCGやポエムを楽しんでほしい。サイト内にはゲームも設置されているので、ぜひそちらも楽しもう。

TIPS wwwの泳ぎ方

KOF関連サイトの検索は「KOFっち（http://www1.cncm.ne.jp/~tan/）」がポータルサイトとしてオススメ。ジャンル別、キャラ別といった分類のほかに、男性向き、女性向きといった分類もされている。圧倒的多数の登録サイト情報量を誇り、非常に使いやすい。

Tinamiなどの検索サイト登録していないサイトは、地道にリンクを辿るのみ。そこでアクセスしてもらいたいサイトが「やるなら極めろ！（http://www5.big.or.jp/~tk-skruu/）」だ。攻略サイトとしては定番サイトだが、リンク集もゲーム別・攻略系・即死連続技などジャンル別に分類され充実している。

また、特にお絵描き系サイトの検索で定番となったウェブリング。KOFでは「KOF Web Ring Japan（http://homepage1.nifty.com/kazuyos/ring/ring.html）」が便利。膨大な登録数を誇り、ノーマルおよび女性向けなサイトの検索ができる。

泳ぎ方PLUS！

KOFといえば即死連続技（?） ということで、~連続技之極~（http://www.d4.dion.ne.jp/~aso/koftop/kof.htm）がKOF即死連続技専門サイトとしてオススメ。CGテーマの真吾は1キャラオンリーリンクの「ばーにんぐっ！（http://www40.tok2.com/home/tsukioka/）」がいいカンジ。他キャラのリンクもあるので、ぜひ探してほしい。

妖刀が操る運命の糸

四年前、ソウルキャリバーによって砕かれたソウルエッジ。しかし、その力は、乱世のエネルギーを吸収し、復活の時を待つ……。前号までに公開された7キャラクターのストーリー完全版、ここに一挙公開!!

SOULCALIBUR II™ 設定資料集 ストーリー篇

ナイトメア

『人間とはそもそもいかなるキマイラであろうか。
何という奇妙、何という怪異、何という混沌、何という矛盾に満ちたもの、何という驚異であることか』
……パスカル「パンセ」

かつてソウルエッジを握り、邪剣がささやくままに夜な夜な虐殺を行なってきた男。彼の赤い視線と、異様なひとつ目の大剣を人々は恐れ、こう呼んだ。「ナイトメア」……悪夢と。

もともと神聖ローマ帝国の辺境に位置する黒い森を根城とする盗賊団「黒い風」の首領だった彼は、長らく遠征に出かけていた騎士であった父親が何者かに殺されたのを期に、略奪の生活をやめて仇討ちの旅に出る。

いつしか聞いた最強の剣ソウルエッジ。それを手に入れられれば、父の仇を倒すことができると考え、各地の戦場を巡りながら旅を続けた。やがてスペインの廃港で、異様な気を放つ剣とその持ち主だったであろう海賊らしき死体を発見する。剣を護るかのように炎に包まれて起き上がった死体を倒した彼は、剣の柄に手を伸ばす……。

そうして、彼は聞いたのだ。その剣……ソウルエッジの声を。魂を喰らう剣、ソウルエッジ。その集めた魂を使えば、父親を生き返らせることも不可能ではないと。新たな目的を得た彼の体から邪剣の気があふれ出す。それは美しい光の束となって夜空に舞い上り、世界中へ散っていった……。

彼はこの瞬間、後にヨーロッパ中を恐怖で染める狂騎士、ナイトメアとなったのだ。

今ソウルエッジが持つ力だけでは父親の復活には足りない。そう考えた彼は邪剣に力を注ぐため、次々と集落をその凶刃にかけていった。それだけでは足らず、強い魂の持ち主を探してはその魂を邪剣に喰らわせ続けた。しかし、三年程経ったある日、その凶行は終わりをつげた。

今まで通り犠牲者は邪剣の糧となるはずだったが、その日は違ったのだ。逆に彼のほうが追いつめられてしまったのである。

その理由は相手の一人が手にしていた剣にあった。

「霊験ソウルキャリバー」ソウルエッジとは対極の気を放つ剣の使い手たちとの戦は、邪剣を中心に染み出した炎と邪気が渦巻く空間へと舞台を変えていく。そして激しい死闘の末、ついに邪剣は砕かれ、彼はその衝撃で砕けた邪剣と共にゆがんだ空間へと落ちていった……。

ソウルエッジの邪気が急激に弱まったせいか、彼は辛うじて人間性を取り戻した。

己が重ねてきた罪と、自分に向けられた怖れと怒りの記憶、そして記憶の奥底から鮮明に浮かんでくる封印されていた記憶……父親の命を奪ったのはほかでもない、彼自身だったのだ！

いずことも知れない土地へ投げ出された彼は、自らの記憶に押し潰されそうになりながら、砕けて弱まったあまり絶えず破片が剥がれゆく邪剣を握り締めて夜へと消えていった……。

邪剣を再び人の手に渡してはいけないという一念で、彼は人里を離れて道なき道を行く。だが、彼は決まって死体の傍らで目覚めた。彼が眠る僅かな時間の間、彼の身体は邪剣に乗っ取られるのである。目覚めるごとさらに罪の意識を重ね、苦悩しながらも彼は最も安易な逃げ方……死を選ぶことだけは避けた。

もしそうすれば、野放しにされた邪剣は間違いなく次の宿主を見つけてしまうからである。強い意思をもって彼は、邪剣を封じるべき場所を探してさまよい続けた。

彼と邪剣のバランスの変化は徐々に現れてきた。肉体を支配する意識の交代の時間が不規則になり、邪剣のほうが、徐々に長い時間を支配するようになってき[illegible] 邪剣が支配する時間に行なわれる殺人。それを積み重ねた結果、大小の亀裂が無数に入っていたはずの邪剣が少しずつ癒えていたのだ。

そして、四年もするころには、それ相応の邪気さえ放つまでに回復していたのである！

逃亡の過程で失ったあまたの破片、かつて「イヴィルスパーム」として飛び散ってしまった邪気、そして砕かれてしまったもう一本のソウルエッジ……。

今や大半の時間を邪剣が支配する肉体は、再び「ナイトメア」として失われた自身を求め、ついに本格的に復活に向けて動き出した！

……その一方で「彼」の意識もまた、与えられた僅かな時間の中であがき続けていた。

タリム Talim

年齢■15歳
身長■144cm
体重■42kg
父・サンプット
母・リディ
弟・アルン
血液型■不明

「自然は無駄なことを何ひとつしない。空虚な部分や無駄な空間を満たすべく作られたものは何もない』
……ブラウン「医者の宗教」

スペインがフィリピンに対して領土宣言を行なった瞬間、東南アジアは激動の時代を迎えた。

西洋人が持ち込んだ新しい文化は、遠慮なく元からあった文化を侵食していった。彼らは今でこそ沿岸部から先へは進んでこなかったが、やがて山間部へ踏み入って来るのも時間の問題だった。

その足音を感じつつ、迫る西洋列強から隠れるようにひっそりと山間部で暮らす集落がある。彼らは先祖代々風を奉り、自然と共に生きてきた人々だった。彼らの考えからすれば、風は世界を巡る血液のようなものだ。

タリムはそんな時代、その集落の霊媒士の家系に生まれた。彼女は徐々に進む西洋化と共に風信仰と霊験が弱まっていくなか、「最後の巫女」として育てられる。そしてタリムは、その資質ゆえ、後に生死の境をさまようことになる……。

彼女はいつもと同じように風を読んでいた。幼いころから毎日続けてきたことだったが、その日はいつもと様子が違った。いつも自然の囁きに混じって聞こえる遠く離れた町々のざわめきの代わりに、すべてを飲み下すような邪気が運ぶ悲鳴と絶望と狂気の記憶。いたる所で同時に起きているであろう惨劇が、本人が理解する間もなく一気にタリムの中へ流れ込んできたのだ！ ……それは遠い西方の地で「イヴィルスパーム」が起きた日のことだった。

その場で倒れこんだタリムは、そのまま数日間意識を取り戻すことなく眠り続けた。皆があきらめかけたころになってようやく目を開くタリム。その瞳は深い悲しみで満たされていた。わけも分からず、彼女は泣いた。

その後、彼女が15歳になるころには集落で行商人や探検家など西洋人の姿を見る機会も多くなった。

ある日そんな西洋人の一人によって村に持ち込まれた「活力のお守り」、その珍しい金属片を見た年寄り達は、口々に危険を唱えた。

風を読む彼らにとって、これらの気は本来の位置役割からずれているがために、周囲によくない影響を及ぼす悪しきものであった。

タリムは瞬時に、その金属片からあの邪気と同じものを感じとった。

……この破片を本来の位置役割へ戻さなければならない！

破片を持って旅に出ようとする彼女を止めようとする年寄りたち。彼らは「最後の巫女」が集落の外部と接触し、その純粋さが失われるのを恐れたのだ。だが、彼女の両親は違う考え方を持っていた。

彼らは逆に、娘がさまざまな体験をすることで自然に対する純粋さを高めることを望んだのである。

集落が峰の向こう側へ消えたころ、タリムは自分が持つ金属片と同様の邪気を発している存在が世界中に点在しているのに気付く。大陸を越え、海を渡る風が邪気を運んでくるのだ。だが、このような気を風が運び続けていては、遠からず世界は病んでしまうだろう。

おそらく同じような破片が散らばっているのだ。そしてそれらは自分が出会った破片のように、今も人の手によって世界中に広がっている。すべての破片を集めて、その「本来あるべき場所」を探し出す必要があった。

これまで集落の外を知らず、初めて広い世界に出た彼女だったが、風を肌で感じることはどこでもできた。風が吹く限り、例え長い旅をすることになっても不安になどならなかった。

カサンドラ・

『我が姿に似せて人間を造る。我が身に等しく、苦悩し、泣き、享楽し、はたまた歓喜し、我と等しく汝をものともせぬ種族を』
……プロメテウス

フラリといなくなった姉が、東洋人の女に連れられて傷だらけの状態で帰ってきたのは、もう7年も前のことだ。古きオリンポスの鍛冶神ヘパイストスの神託を受け、邪剣ソウルエッジを破壊するための旅だったのだと姉は言った。その話はあまりにも突飛すぎて誰も信じなかったが、カサンドラは違った。彼女は姉が嘘をつくような人間ではないし、邪剣の一振りを砕いた時に負ったという傷の治療の際に、傷口から抜き取られた「邪剣の欠片」を見たのだ。だから数年後、結婚を目前にした姉が再び失踪した時、カサンドラはその理由がソウルエッジに違いないと考えた。

家族の心配にこたえるかのように、しばらくして姉は帰ってきた。邪剣に汚染された土地を清めて回ってきたと語るその顔には、何かをやり遂げた者特有の穏やかさがあった。その後婚礼を上げた姉は、鍛冶屋を営む夫との間に2人の子をもうけ、今では幸せな家庭を築いている。

今日もカサンドラはアテネの街で小さなパン屋を営む実家の手伝いをしていたが、ちょっとした用事で隣町にある姉の家へやってきていた。まだ幼い子供たちの寝顔を見ながらカサンドラは冗談混じりに言った。

「ピュラ、そしてパトロクロスもよく聞きなさい。君たちがしっかり捕まえてないとお母さん、また神様のお使いに行っちゃうぞ」

その言葉を聞いた姉は微笑んで幼い姉弟の頭をなでながら、自分にはもう神様の声は聞こえないからと答えた。

やがて仕事が一段落したのか、義兄が部屋に入ってきた。今まで眠っていた子供たちは急に跳ね起きて、我先にと父親のほうへ走る。これは見たことがない素材だと語る義兄の手から金属片をもぎ取り、必死で奪い合う子供たち……その様子はまるで、自ら体の一部を取り合っているような、常軌を逸したものだった。

アイヴィー IVY

年齢■32歳
出身■イングランド王国/ロンドン
身長■179cm
体重■58kg
家族構成■育ての両親とは死別。実の父親はセルバンテスであることが判明（消息不明）母親は既に死亡している
生年月日■12月10日
血液型■不明
使用武器■蛇腹剣（ジャバラケン）
武器名■バレンタイン（アイヴィーブレード）
流派■アンリレイトリンク

『彼女は秘密を守る』
……エルンスト「白頭女」

「不老不死の鍵」と言われるソウルエッジを求めるあまり、錬金術師でもあったバレンタイン伯爵は狂気の中で他界した。彼がソウルエッジのために続けた出費はあまりにも多大だったため、ロンドンの名門バレンタイン家は一代にして没落してしまったのである。

夫人もまた伯爵の後を追うように病に倒れ、バレンタイン家には一人娘であるアイヴィーだけが残った……。

実は、彼女はバレンタイン家の実子ではなかった。まだ赤子のころに屋敷の前に捨てられていたのを在りし日の伯爵夫妻に引き取られて、養子として育てられたのだ。伯爵夫人の遺言で初めてそのことを知ったアイヴィーであったが、それでも、彼女にとっての両親は伯爵夫妻しかいなかった。

育ての父の遺志を継ぎ、ソウルエッジを求めて錬金術を学んだアイヴィーはその研究過程において、ソウルエッジの正体が「魂を喰らう邪剣」である事実にたどり着く。邪剣の噂に惑わされて死んだ父親の無念を晴らすべく、ソウルエッジの破壊を誓った彼女は、持てる知識のすべてを使い、新たな剣の完成を急ぐ。そしてついに、妖しげな儀式をもって何者かを呼び寄せ、鞭へと変化する機械仕掛けの剣アイヴィーブレードに命を吹き込むことに成功する。

自ら意思を持ち、主であるアイヴィーを護り、また彼女の敵を討ち果たすであろうその剣を手に、アイヴィーは邪剣探索へと旅立ったのであった。そしてアイヴィーブレードに命を吹き込んだ張本人・ナイトメアと出会った彼女はその恩を返すため、彼が行なおうとしている「反魂術」の手助けをすることになる。

……すべては邪剣の計画とも知らずに。

だがナイトメアが倒れ、ソウルエッジが砕かれたその日。ついに彼女は、ナイトメアこそがソウルエッジの持ち主であったことを知る。それはソウルエッジを破壊するための愛剣が、他ならぬ邪剣の力で生命を持っていた事実を意味していた。そしてアイヴィーは、自身の出生の秘密をも知ることになる。

彼女の実の父親……それは、かつてソウルエッジを握り、邪剣に操られた大海賊・セルバンテスだったのである！

衝撃を受けたアイヴィーは故郷へ戻り、暗い実験室に閉じこもる……。今や憎悪と後悔の対象でしかないアイヴィーブレードを何度破壊しようとしただろうか。だが、そのたび手が止まる。

私もこの剣と同じなのだ……そう、私にも邪剣の血が流れているのだ。同じ血が……。

アイヴィーブレードはただ静かに、主の命令を待っていた。

数カ月にもわたる長考の末、暗い部屋から出てきた彼女は、「邪剣破壊」に代わる「邪剣の完全なる根絶」という新たな目的を得ていた。彼女は目的を達成するという誓いの証として、忌むべき愛剣アイヴィーブレードに「バレンタイン」の名を冠すと、すぐさま旅支度を整えたのである。

数多に存在するであろうソウルエッジの欠片全て、邪剣の血筋を持つ者、そして邪気に犯されたと思われる人物全員を抹殺する。すべての禍根の芽を摘むためには、該当者の善悪すら問うてはならない。わずかな可能性も見逃さず、いかなる例外をも認めない。

鬼とでも悪魔とでも呼ぶがいい！　邪剣の芽を残さず刈り取るためならば、喜んでその名に甘んじよう。

自らの分身とアイヴィー自身さえ消し去らねばならない、長く厳しい誓いの道。

育ての親の姓「バレンタイン」の名は、邪剣の血筋を濃く引きながらも強い意志をもって「人間」として生きようとする彼女の象徴であった。

アレクサンドル Cassandra Alexandra

年齢■21歳
出身■オスマントルコ帝国/アテネ
身長：164cm
体重■最近計ってないと言い張る
家族構成■父・アタロス/母・ニケ/兄・ルキス
姉・ソフィーティア
（鍛冶屋ロティオンと結婚してピュラとパトロクロスの姉弟（年子）を産んだ）
生年月日■7月20日
血液型■B型
使用武器■ショートソード&スモールシールド
武器名■オメガソード&ネメアシールド
流派■身体を動かすままに（自称アテナ流）

カサンドラはその金属片に見覚えがあった。そう、邪剣ソウルエッジの欠片……！

子供たちの態度が示す事実に、姉は声なき悲鳴を上げてくず折れる。その悲鳴にはっとしたカサンドラは、とっさに子供たちの手から金属片を奪うと叫んだ。

「これが何だっていうのよ姉さん！　こんなものに何ができるとでもいうの？　しっかりしてよ！　それでも神の声が聞こえるって強情張って旅に出た聖戦士様なの!?」

彼女の中に怒りの感情が沸き上がる。突然の事態にあわてる義兄を残して、カサンドラは姉の家を飛び出し、そのままヘパイストスの神殿に向かって走った。

「なんで姉さんを巻き込んだのよ!?　神様のくせに！　答えなさいよ！」

今や訪れる人も居ない神殿に彼女の怒声が響き渡る。叫び疲れて座り込んだ彼女の目に、結婚式の後、姉が夫と共に奉納した鍛冶神の加護が宿るという武具が映った。それは4年もの間、風雨にさらされながらもいまだ輝きを失ってはいなかった。

カサンドラはその武具と、手にしたソウルエッジの欠片を見比べる。まるで武具を恐れるように、忌むべき破片は鳴くような音をかすかに立てた。

……まだ終わっていないんだわ。でも、姉さんはもう旅になんか行かせない。私が邪剣を倒そう。ヘパイストスなんて信用できないけれど、今、目の前にはそのための力がある……！

東の空から光が差し込むころ、いつものように静寂に包まれた神殿にカサンドラの姿は無かった。

ただ、かつて奉納された武具がひと組、台座から消えていた……。

SOUL CALIBUR II Story FILE

御剣平四郎
Heishiro Mitsurugi

「肉食獣は決して肥満することはない」……サヴァラン

戦乱のさなかにあった日本に生まれ、農民の出身でありながら「戦国の用心棒」「孤狼剣士」「鬼神」などのふたつ名で呼ばれるほどにまでなった男、御剣平四郎。彼は傭兵としてあまたの戦場を渡り歩き、常に勝ち残ってきた。戦場で出会う敵すべてが、彼の豪快な剣技を怖れてきた。

だが、向かうところ敵無しの彼を脅かす新兵器が登場する。その名は、「種子島」。織田信長によってその実用性が証明されつつあった、いわゆる鉄砲である。

おのれの腕だけで生きてきた彼にとって、種子島は大きな脅威であった。この「筒」を持つだけで、ただの雑兵が恐るべき戦力となる……。御剣がそのような状況を認められるはずもなく、彼は彼なりに種子島を打ち破る方法を模索した。

しかし有効な手立ては見つからないまま時は流れ、ついに彼は焦りから種子島との勝負に挑んだ。

……その結果、右肩を撃ち抜かれて敗北した彼は、以前にも増して「打倒種子島」を胸に腕を磨きつつ、鉄砲に勝る強力な武器を求める日々を送る。海を越えてソウルエッジの噂が届いたのは、そんな時のことだった。

当時ナイトメアが持っていた異形の大剣。その凄まじさを遠い日本で伝え聞いた御剣は、何の躊躇もなく海を渡る。

噂の剣を奪うべく世界へ出た御剣は、ナイトメアがいるというヨーロッパを目指して一路西へ向かう。ろくに言葉も通じぬ異国の旅は困難を極めた。しかし、旅路において路銀を得るため各地の戦に傭兵として参加した結果、御剣の剣の腕はけして鈍ることはなかったのである。

だが時は無情であった。

もたもたしていた御剣の元へ、やがてナイトメアが消えてしまったという噂が届き、それを最後にソウルエッジの消息はぷっつりと途絶えてしまった。それでも御剣はあきらめきれず、ソウルエッジの手がかりを求めて世界の戦場を巡る生活を続けた。

4年後、とある明の辺境に位置する城に立ち寄っていた御剣は、ふとしたことからソウルエッジの手掛かりをつかむこととなる。

ある日通りかかった路地裏で、御剣は数人の刺客に襲われている男を目撃する。目撃者を消すべく襲いかかってきた刺客を撃退した御剣は、はからずも襲われていた男を助けることとなる。瀕死の重傷を負っていたその男は、「ソウルエッジの欠片」という金属片を御剣に託す。男は「こいつを手放さないでくれ」と、何者かの手に渡るのを恐れているようであったが、それ以上のことは何も語らずに裏町の暗がりへと消えていった。

だが……「そうるえっじ」ってな、砕けちまうようなもろいモンなのか?

金属片をいじくりながら、御剣は自問自答していた。いまいち信憑性に欠ける気がするのである。

しかし、あの男の目に偽りはなかった。そもそも死に瀕した人間が、見ず知らずの自分に嘘をついて何の得になる?

折りしも明皇帝の遣いが御剣のいた城塞を訪れ、英雄の剣を差し出すよう執拗に迫った末、ついには「ないものは出せない」と城主に切り捨てられたという容易ならざる話が城内を駆け巡った。

「戦か……」

御剣はこれまでに幾多の戦場で感じてきたものと同じ空気が辺りを包んでいくのを感じていた。

年齢■29歳
出身■日本/[illegible]
身長■171cm
体重■65kg
[illegible]
生年月日■6月8日
血液型■AB型
使用武器■日本刀
武器名■獅子王（シシオウ）
[illegible]

「お前が俺の存在を信じるなら、俺もお前の存在を信じてもいいよ。」……ルイス・キャロル「鏡の国のアリス」

隣国日本がほぼ統一されてはや数年、李氏朝鮮は緊張に包まれていた。揺れ動く情勢の中において安定する国が生まれる……それはすなわち、その国の海外進出が近いことを意味しているのだ。

日本を隣国に持つ李氏朝鮮は、何時日本が攻めてきてもいいように、すぐさま防備を固めていた。水軍提督・李舜臣（リ・シュンシン）が組織する沿岸警備隊もその一環である。名将と名高い提督の下には有望な若者たちが集い、その防衛力には大いに期待がかけられていた。

その沿岸警備隊にその人ありと言われた黄星京（ファン・ソンギョン）を世に送りだした成式道場に、一人の少年が入門したのはもう十年以上も前のことだ。その少年から見て、14歳年上のファンは、まさに憧れの英雄だった。

やがて時は流れ、彼も多感で血気盛んな年ごろに成長する。洪潤星（ホン・ユンスン）といえば、同世代はもとより年長の門下生たちにも知られた名前となっていた。道場主・成漢明（ソン・ハンミョン）直々の指導を受けるまでに腕を上げていた彼にとって、幼いころの英雄だったファンは今や追い抜くべき目標といえた。祖国のため、二度にわたる「救国の剣」探索に抜擢されるほどの実力者であるファンとの手合わせを望むユンスン。……いわゆる若気の至りというやつである。

年長の者は苦笑しながらもそんなユンスンの将来に期待していた。多分に荒々しく感情的ではあるが、彼はまっすぐな心を持つ青年だった。

ファンが長旅から戻って来るという知らせが成式道場へ届いた日、ユンスンはとうとうその時が来たと思った。体調は万全、気分も最高だ。今ならファンに自分を認めさせることはおろか、ともすれば彼を超えたことが証明されるかもしれない！

……だが、世界をめぐり、大局を見据えていたファンはユンスンの挑戦

年齢■18歳
出身■李氏朝鮮/[illegible]
身長■176cm
体重■72kg
[illegible]
父は病死
[illegible]行方不明
[illegible]・成漢明
生年月日■4月16日
血液型■O型
使用武器■中華刀
武器名■白鷺（ビャクロ）
[illegible]

ソウルキャリバーII設定資料集

多喜 Taki

「機会が二度、扉を叩くなどと考えるな」……シャンフォール「格言と考察」

かつて愛刀・裂鬼丸と共鳴する邪剣ソウルエッジに興味を持ち、世界を旅したタキ。彼女は魔物退治を生業とする封魔の忍の一員である。封魔の腕に長けるばかりではなく自らの武具をも打つ彼女は、封魔の忍でも屈指の使い手だった。当時ソウルエッジを握り、邪剣に精神をのっとられた大海賊セルバンテスと対峙し、これを打ち破ったのも、ひとえに彼女の実力によるものだった。

長い旅を終えた彼女は、入手した邪剣の破片を妖刀滅鬼丸に打ち込もうと試みる。だがその結果、滅鬼丸はさらに強い邪気を発しはじめ、最早タキにも扱いかねるほどの妖刀と化してしまったのだ。恩師でもある封魔の首領トキがすでに妖刀に魅入られている事実を見抜いたタキは、滅鬼丸をトキに渡すのは危険と判断した。こうして彼女は抜け忍となったのである。

かつての仲間たちから追われる身となったタキは、強力な邪気を持つソウルエッジと滅鬼丸をぶつけて相殺するべく再びソウルエッジを追いかけた。しかし彼女がソウルエッジにたどり着く直前に、邪剣の持ち主であったナイトメアはひと組の男女の前に敗れ去っていた。

滅鬼丸を手に再び思案するタキ。ソウルエッジ亡き今、いかにこの妖刀を破壊するべきか……以前から密かに持っていた、滅鬼丸を使いこなしてみたいという思いが強くなっていく。

旅の間に多少なりとも滅鬼丸を扱う糸口をつかんでいた彼女は、滅鬼丸を完全に制御するべく精神を鍛える生活に入る。そして[illegible]て短時間ならば滅鬼丸を使役することが可能になった。ある日、タキのもとに[illegible]の忍が現れた。彼らはそれまでの追手とは違い、問答無用で襲ってくるわけではなかった。なにやら策を張り、彼女を生け捕ろうとしているようである。しかしタキがそのような罠にかかるわけもなく、彼らは滅鬼丸の前に倒れた。

「首領の命とはいえ、わざわざ異国までご苦労なことだ……んっ？」

追手の骸を調べていた彼女の手に、ひとつの金属片が当たる。弱々しいながらも、その金属片が発する邪気はソウルエッジのものに相違なかった。邪剣は完全に消滅したわけではなく、このような欠片に砕け、バラバラになって存在していたのだ。

彼女は瞬時にして今回の追手が彼女の殺害ではなく、あくまで生け捕りを狙っていた理由に思い当たった。トキがソウルエッジの情報を収集しているのだ。おそらくこの欠片のように、いくつもの欠片が里へと運ばれているに違いない。

ソウルエッジを握った人間がどうなるかを彼女は知っていた。もしもトキがソウルエッジを手にしたなら……

ただでさえ封魔の長として強力な力を持つトキである。ソウルエッジが彼に与える狂気は、トキをこれまでにないぐらい強力な妖怪と変貌させる恐れがあった。

近い将来故郷で起こるであろう[illegible]させるはずもなく、彼女は日本へと向かう。再び現れ上がった邪剣の気配を彼女が察知したのは、その帰国の路の途中であった。手にした欠片の邪気がわずかに活性化したのが分かる。彼女はとっさに欠片を封じると、少しだけ考えた。

かつての恩師の手にあるであろう欠片を封じるのが先か、それとも復活したと思われる邪剣本体を封じるのが先か？

いずれにせよ、時間は限られていた。

洪潤星 Hong Yun Sung ホン・ユンスン

に応じろ[illegible]はなかった。[illegible]からは[illegible]以上、祖国[illegible]に備えて即刻帰国に[illegible]当然のことだった[illegible]である。

しかし、ファンにまったく相手にされていないと理解したユンスンは不満であった。しばらくはふてくされていた彼だったが、ある日彼の様子を見かねた師の娘・成美那（ソン・ミナ）から一振りの刀を渡される。

「何いつまでもふてくされてるの。[illegible]てよく自分を見つめなおしなさい……まったく子供なんだから」

それは成家に代々伝わる一振りの刀で、[illegible]身には持つ者の[illegible]が映ると伝えられる品だった。その夜、ユンスンは一人、刀身に映る自分の姿を見ながら自分は何をすべきかを考えた。さまざまな思い、考えが浮かんでは消えていく。

確かに祖国の危機において、私闘を優先させるのは愚かだ。ならば……？……そうだ！　あの人がついに達成出来なかった「救国の剣」を探し出して、俺の存在を認めさせてやる。彼を追い抜くのは国を救ってからだ！

自分の力を示すと共に、祖国の危機をも救う一石二鳥の考えは大変納得できた。

そうと決めたらゆっくりとしてはいられない。即刻彼は荷物をまとめると、師に手紙を残して道場の門をくぐる。四年前、ファンが引き分けたと言う琉球の海賊が南航路でヨーロッパへ向かったらしいという噂を聞いていた彼は、迷わず南路を選んでヨーロッパへ向かう。

……は後に、ソウルエッジが「救国の剣」どころか忌まわしきものであるらしいことに悩みながらも、確実に邪剣に近づいていくことになる。さらに隣国日本がついに祖国に攻め込んだとの知らせも届く。……悩んだ末にユンスンは、自分の行く道を決断することだろう。

ファンに自分を認めさせ、そして祖国を脅かす日本を倒せるなら……例えソウルエッジが邪剣であろうとも構うものか――

故郷のお父さんお母さんごめんなさい 今だけは今夜とか明日だけは

第1回 DEATH-Gm会開催！ 詳しくはココ！ http://homepage2.nifty.com/jintonic/death-gm.htm

GAMEMAKERS News Transmitter

今月の新メーカーさんは、ブレッツァソフトさんです！ もう覚えましたね、『KOF2001』の開発元兼発売元。これからよろしくお願いします

CAPCOM

『CAPCOM VS. SNK2』吉祥寺予選もおかげさまで無事に2回目を終了しました。次回は12月9日（日）です。皆さん奮ってご参加くださいね。もちろん大会後のミニイベントも行ないます。さまざまなレアグッズ（？）を大放出！ ぜひ遊びに来てください。吉祥寺最終日のチケットは誰の手に!? 詳しくはHPで！

(株)カプコン 宣伝チーム 春麗浦沢

Alfa System

今月の『式神』裏話。
企画当初、式神の城の主人公である玖珂光太郎は存在せず、違うキャラが主人公という設定でした。でも主人公が定年前のオヤジっつーのもどうよ？ と若き主人公、玖珂&ザサエさんコンビを作ったのでした。企画段階での主人公、それは実は「山さん」だったのです。

(株)アルファ・システム NAOKI

以前にもこの場をお借りして、お伝えしましたが、アーケードでデビューした『モンキーボール』の"AIAI"がとうとうこの12月からセガプライズのぬいぐるみとして、あなたの街のUFOキャッチャーに登場します！ とってもかわいいから楽しみにしてね。

AMUSEMENT VISION,LTD.
まさまさ

ADORES

12月18日は、ゲームファンタジア生誕30年。つまり、メダルゲームの30周年です。今年の全店統一のラストイベントMリーグ2001第3戦も同時にスタート。今回は記念クイズを行ない、正解者の中から抽選でクライスラー社製PTクルーザー（車）やデジカメが当たります。一緒に、30周年のお祝いしましょう。

アドアーズ(株) 運営統括課
·Mr.ポンポコ

SUNSOFT

毎度どーも。サンソフトです！ 最近はもう、なんというか、こういまいち燃えるシチュエーションに出会えないんです。たまには燃える仕事をしてみたいなぁ。なんていってる間に今年ももう、終盤。ラストスパート、頑張りましょう〜。

サンソフト・燃えたい広報・渡部

Sammy

みなさん、こんにちわ〜。寒くなりましたね。というか、もうすぐ1年経っちゃうんだな〜。ここでお知らせ。アークシステムワークス主催の「HYPER DREAM 2001」が12/23に横浜産業貿易センターで開催されます。 涙あり、笑いあり、そして驚きのビッグニュースもあるかも！ みなさんぜひ来てください。ちなみに、僕はここで新刊出してます。みんなは落とさないでね（笑）。

サミー(株) 広報 竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

俺は もう満潮。

(株)彩京 ヤ長

「スターシーカー、探したんだけど見つからない〜」というアナタ！「周囲の目が気になって集中できない」というアナタ！ お待たせしました！ DC版「どきどきアイドルスターシーカーRemix」が1月31日発売決定！ 家でも皆の脳髄に直撃だ！ ……脱衣はありませんのであしからず。そういう意味では業務用を引き続き捜索するのもまた一興！
http://www.grev.co.jp/

(有)グレフ アキラ兄さん

sega rosso

いよいよ『La・キーボードゥ』が来月より稼動開始です。やっと皆さんに遊んでいただけます！ オススメの遊び方はラブラブの彼や彼女といっしょにプレイすることです。ラブラブシステムをフルに使ってマドモアゼルを目指してくださいね。自分の知識のなさがばれないように注意です。

(株)セガ・ロッソ 小林 令奈

こんにちは！ 『VF4』プレイしてくれていますか？ アイテムゲット&昇級しまくりですか？ 11月23日から全国大会が始まってます。参加者には素敵なプレゼントもあるらしいです。ゲットしてください！ PS2版の発売も1月31日（木）に決まり、最高の盛り上がりの時期だと思います。どんどんプレイして、より強くなっていってください!!

SEGA-AM2 広報 たくあん

SEGA

東京ジョイポリスは、12月から「モー娘。」をキャスティングしたアトラクションをオープンさせるほか、週末は「Dream Fantasy Live！」を開催し、ファンタジックな夜を演出します。渋谷GIGOでは、23日17時より「メリーさいみんクリスマス」を開催、気功催眠術師・川上たけし先生をお招きし、ご希望の方に催眠術をかけていただきます。本当にスゴイ!! ぜひ体験してみては!!

(株)セガ 広報 田中

こんにちは。アレでアレな麻雀のマスター前でテンパってる5号です。このシリーズも今回で第8弾、新しくカードリーダーに対応し、ますます熱い麻雀ゲームとなりました。また、海外向けスロットゲームが韓国、香港でテスト中となっております。成人の皆さま、併せてお楽しみください。

(有)セイブ開発 「代理5号」

TREASURE

諸君！『斑鳩』は完成したッ！ォイエェ～～～～～～～～ッ！
だがッ！ 喜ぶのはまだ早い……。なぜならば！……ナゼナラバ？
このコメントを書いているのは11月12日で……デ？ 実はまだ出来ていないわけだッ！ ………諸君ッ！…………………………がんばろう！
（注：25日に完成したハズ）

(株)トレジャー　井内 ひろし

TECMO

いよいよ出ました『DOA3』！ 北米でだけど……。「業務用じゃないし、もういいよ～」などと冷たいことを言わず、国内版を楽しみにしていてくださいね。国内版は、パワーアップすること間違いナシなので、また性懲りもなく報告し続けていきます!! ←勝手な決意。それから、最近、面白くなったと評判の（？）HPをのぞいてみてください。待ってま～す♪ http://tecmo.co.jp

テクモ(株)　つっちー

TAKUMI

読者の皆さま、当社新作『お天気ころりん』はいかがでしょうか？ まだ未体験の方は、すぐさまゲーセンでプレイしましょう！
さて、当社では早くも次の新規プロジェクトが発足致しました。それに伴いスタッフ募集中です。興味のある方、我こそはという方は、まずは下記URLまで。
http://www.takumi-net.co.jp

(株)タクミコーポレーション
商品企画課　藪本 利彦

TAITO®

松：師が走ると書いて師走！ 年末は師じゃなく広報が走らんと
み：いつでも走ってますよー
松：12月始動の『兎～野性の闘牌～』と「ポストペットファンファクトリー」は準備万端だね？
み：開発から資料が上がり次第、連絡しまくってますよ。あとは開発がガンバルだけですね♡
松：ぎっくぅ、問題ないぞ、マイフレンド！ すべて順調だと……

(株)タイトー　松桐坊頭&みう

VISCO®

BANPRESTO

前回のコメントで「100円でとれたぞ！」という自慢話のつもりが編集K氏の陰謀によって1000円にされ、たいへん悲しい気分……。そんな悲しい私の12月イチオシプライズは、昨年も大好評だった「ゴジラひな型ソフビフィギュア新世紀バージョン」です。ゴジラの着ぐるみのひな型を作った酒井ゆうじさんに監修していただいたほんまもんですわ!! あ～なんか元気になってきたぞ。

(株)バンプレスト　小林

寒くなって来ました。
開発内部では風邪が大流行中。
同じタイプなら2度目はないですが、別の風邪の菌を拾ってきた時は、交互にひいては倒れていきます。納期と風邪の菌、敵が増える一方です。

(有)ノイズファクトリー
Mr流&社員一同

namco

　　　　　　　だ　　　　こ
　　　　　　　れ　　　　く
　　　　　　　でしんはつばい
ことばのぱずるもじぴったん
れ　　　　お　でびっといとう
は　　　　お　きききりんう
たっぷりあそべるよんく　ば
のなかじょうきよしぐんだん
し　　　　じ　　こ
い　　　　　　　の
　　　　　　　　よ
　　　　　　　　る

(株)ナムコ　新井

『犬のおさんぽ』はプレイしていただけましたでしょうか？ いろんな意味で歴史に残るゲームだと思いますので、見かけたらやってみてください。3コース連続でプレイすれば、自分の中の何かが見つかるはず。ハイスコアにも体を鍛えてチャレンジしてくださいね。「新宿プードル」「戸越銀座ゴールデンレドリバー」「上海シベリアンハスキー」とか、いろんな人が出てきてほしいです。

(株)WOW　角村

BrezzaSoft Corporation

イオリス社とブレッツアソフトの共同開発による、『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』ただ今好評稼動中！ ぜひ、お近くのアーケードでお楽しみください!!

(株)ブレッツァソフト　広報担当マン

コンシューマーデビューよ！

http://www.fuuki.com

Hitmaker™

来年の話をすると鬼が笑うといいますが、ちょいとさせてくださいな。ヒットメーカーは2002年ワールドカップイヤーに、とんでもないものをリリースしちゃうんですよ。その名も『ワールドクラブ チャンピオンフットボール』。トレカを使った『DOC』タイプのサッカーゲームと申しましょうか……。もっと話したい！ でも字数が！ 続報を待て！
http://www.hitmaker.co.jp/

(株) ヒットメーカー 広報 ケンサクエンジン

質問箱のコ～ナ～!!

●読者のみなさん、アンケートハガキ自由欄の片隅に小さくさりげなーく質問を書いていただきまして、ありがとうございます。責任もって、各メーカーに質問していますよ！ 今月はナゼか知らないけどバンプレプライズに関係する質問が多かったので、2連発でどうぞ！

Q1.バンプレスト小林さんへ。昨年の「CAPCOM VS. SNKポケットフィギュア」は第2弾が出ましたよね？ 今年の「フィギュアマスコット」は出ないのですか？ 6月に出たプライズは、5セットも取りました。第2弾のために貯金をしてますので、ぜひ出してください！ お願いします。
A1.あつ～いご要望、ありがとうございます!! ……が、現状フィギュアマスコットの続編は予定してないんです、スミマセン……。でも、まだ諦めるのは早いですよ！ 来年の初夏くらいですかね？ またまた関連商品を予定していますので、期待して待っててくださいね！
（バンプレスト 小林）

●続いて、京都府のおなじみ蜜菱自動車サンから。
Q1.ミニモニプライズで「ミニモちゃん」ぬいぐるみは作らないんですか？
A1.ん～、なんてタイムリーな質問なんだ……。と感心してしまいました。ぬいぐるみではないのですが、近々なにかしらを出す予定です（今ははっきりコメントできなくてごめんなさい）。楽しみに待っててくださいね～。
（これまたバンプレスト 小林）

●プライズの情報が少なすぎるから、こんなに質問が来るのでしょうか？ ガンバレ、プライズ担当編集！

Q.広報さんのプロフィールを教えてください!!
〈プロフィール質問項目〉
①名前 ②部署 ③出身地 ④生年月日・星座・血液型 ⑤身長・体重・スリーサイズ！ ⑥好きなゲーム ⑦似ている有名人 ⑧顔写真公開は？ ⑨読者へひとこと

【サミー編】
①竹中博史 ②AM営業部 広報 ③浅草連邦軍
④昭和46年2月17日・水がめ座・B型
●⑤～⑨を省略して、編集部よりニュースです！ 竹中氏のコメントにあるように、アークシステムワークスのイベントが開催されます！ 日程・会場はこちら！
【HYPER DREAM 2001】
日時：12月23日(日) 10～17時
会場：横浜産業貿易センター1F 産貿ホール第一展示場
（神奈川県横浜市中区山下町2）
料金：一般1,000円、HYPER会員&高校生以下500円
※会員証・学生証を持って行こう。忘れたら一般料金だぞ。
■イベント内容は158ページに！

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 「ニューストランスミッター質問箱」係

DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

ついに21世紀だね、なんて書いたと思ったら、2001年ももうすぐ終わり。VGMファンにとっては、新旧作品のリリースが相次いで、決して悪くない年だったのではないでしょうか? 今月もいいのがそろっています。

ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック

伝説のナムコ三部作、復刻完了

1984年の「ビデオ・ゲーム・ミュージック」、「スーパーゼビウス」、そして本作……。ナムコ80年代のVGMを収録されているというだけでも価値あることだが、この三部作が音楽的な評価を獲得し、当時VGMそのものが音楽表現として広く認知されることにつながったという、意義深い作品群である。

三部作復刻の締めを飾る本作は、アナログ盤でいうところのA面(M①~⑦)にVGM、B面(M⑧~⑬)に当時のナムコサウンドスタッフによるオリジナル楽曲を収録した異色作(M⑩のように、後でゲームに使用された曲もある)。ちなみに、M⑧以降が収録された完全版としては、初のCD化となる。

SCITRON DISCS/SCDC-00122　12月5日発売　¥2,310(税込)

①FANFARE FROM POLE POSITION Ⅱ ②GROBDA ③ DIG DUG Ⅱ ④DRAGON BUSTER ⑤METRO CROSS(PART Ⅰ)⑥GAPLUS ⑦THE TOWER OF DRUAGA ⑧MOOD ORGAN #27⑨META MAGIC GAME ⑩MERRY GOES AROUND(DEDICATED TO MARIKO KUNIMOTO)⑪STANDARD THEME ⑫MECHANISM OF VISION NINO ROTAの自画像(JERRY GOLDSMITHもそこにいる)⑬METRO CROSS(PART Ⅱ)

THE KING OF FIGHTERS 2001 オリジナル・サウンド・トラックス/SNK/EOLITH

元SNKサウンドチームが再結集

KOFサウンドといえば、SNKサウンドチームの「新世界楽曲雑技団」を思い出す人も多いだろう。複雑な状況に置かれている『KOF2001』だが、サウンドについてもお馴染みのKOFサウンドになっている。それもそのはず、『2001』の楽曲も、元新世界楽曲雑技団のスタッフによるものだ。SNKは非常に残念な形になってしまったが、産み出されたものがこうしてきっちりとプレイヤーたちの元へ届けられるのは、何とも喜ばしい限りである。

『2001』のオリジナルBGMだけでなく、最終トラックにはすべてのSE(効果音)も収録され、ファンにはたまらない一枚。

SCITRON DISCS/SCDC-00143　12月19日発売　¥2,310(税込)

①ネスツ肉体改造計画のテーマ<オープニングVER1.0> ②ネスツ肉体改造計画のテーマ<オープニングVER2.0> ③ネスツ肉体改造計画のテーマ<操作説明>④HIT ME! ⑤HIT ME MORE! ⑥BIG PAIN ⑦無敵の炎 ⑧不滅の日輪 ⑨アタシの鞭 ⑩ALL OK! ⑪極限ファイト ⑫THE QUEEN OF FIGHTERS ⑬ネスツ闇の支配社 ⑭サイコなやつら ⑮ネリチャギ ⑯闘魂No.1 ⑰闘魂No.2 ⑱ネスツ肉体改造計画のテーマ<デモVER1.0> ⑲ネスツ肉体改造計画のテーマ<デモVER2.0> ⑳0 ㉑ネスツ肉体改造計画のテーマ<デモVER3.0> ㉒我こそ最強 ㉓ネスツ肉体改造計画のテーマ<デモVER4.0> ㉔THE KING OF FIGHTERS 2001エンディング(喜) ㉕THE KING OF FIGHTERS 2001エンディング(怒) 他、全30曲

電脳戦機バーチャロン フォース　オフィシャルサウンドデータ Ver.7.5

フォースを信じなさい

今、各地のゲームセンターで長蛇の列を作り出している『VO4』。そのサウンドトラックが早くも発売される。

『VO』シリーズはテクノ色の強かった第一作から、『オラタン』以降はよりロック的なサウンドへと歩んでいる。今作は前作同様のサウンドチームによって、ロック的なダイナミズムに溢れる音世界が展開されている。もちろん、VO的SFの世界観にどっぷりと浸らせてくれるので、ゲームをまだプレイしていない人でも入り込めるはずだ。

なお、初回特典として、有井氏デザインの「バーチャロイドステッカー」3枚が封入されている。

マーベラスエンターテイメント/MJCG-80086　12月21日発売　¥2,940(税込)

①P.B.S. ver.2001 ②transition '01~Force ③MSBS ver.7.5 ④intermission~get ready ⑤high on hope '01 ⑥winner ver.01 ⑦conquista ciela ⑧quiet resolve ⑨encounter ⑩air time ⑪fantastic light ⑫happy storm ⑬no cold heart ⑭warnning ⑮destructive happiness ⑯put your future out of frame ⑰loser ⑱lonely dancer ⑲I need to some armour for my flesh ⑳fit so tight ㉑primitive jam ㉒from the ruins ㉓patience ㉔black minaloushe ㉕final force ㉖crystal ovary ㉗congratulatory address ㉘jupiter, the bringer of jolity (the planets op.32 Gustav Holst) ㉙mighty sprite ㉚withdrawal　全30曲

ゲー事典 「ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック」の復刻に合わせて、現&元ナムコの超豪華メンバーによる「80' Sクロニクル座談会」が実現! VGMファンなら120~124ページは必見・必読! 本当に貴重なお話がたくさん飛び出しているのだ。また、次号では「VO4」サウンドの生みの親・ヒットメーカーの小林健太郎さんにインタビューの予定。お楽しみに!

「セガコン –THE BEST OF SEGA GAME MUSIC–」
SME・ビジュアルワークス
発売中　各￥3,500（税込）
VOL.1　SVWC7092〜4
VOL.2　SVWC7095〜7

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "セガコン"

featuring （株）SME・ビジュアルワークス「セガコン」企画・制作担当

市川育亜

「セガコン」とは「セガのゲームで一番好きな曲はなんですか？」というインターネット投票を開催し、その人気上位100曲を収録した「ユーザーによるセガベストBGM」的サウンドトラックである。
　この実作業にはとてつもない労力が必要とされる。版権の問題、音源の所在、集計作業……。それらをクリアできたのはスタッフ全員に「VGMを愛する心」と「ファンから支えてもらったのに、中途半端なサントラは作れない」という気持ちがあったからだ。その想いが誰よりも強かったであろう、企画制作担当の市川さんに、完成へと至るまでのお話を伺った。（Text:福田 柵太郎）

前人未踏のハード越境盤！

――まず「セガコン」という企画を思い付いたきっかけを教えていただけますか？

市川　自分がゲーム好きということもあるんですが、新しいサントラの企画を上司から「今まで仕事でお付き合いしていないメーカーでもいいから、企画があれば当たるだけ当たってみていいよ」と言われたんですよ。そこで、以前からやりたかったセガさんのサントラを作ろうと思ったんです。セガさんはコアファンのつかみ方がうまく、ソフトメーカー的にも魅力的なタイトルを発売されています。
　近年、少しゲームが売れなくなってると同時に、ゲームサントラ業界もちょっと冷え込みがちなんですよね。なので、セガさんのようにコアなファンがいるタイトルが、一番強いマーケットだと判断しました。
　そして、セガさんにダメもとで「一緒にお仕事させてもらえませんか」と声を掛けてみたのがきっかけです。それが一年前ぐらいですね。先方もかなりビックリしたと思います(笑)。そこで話し合っているうちに「今までに無いような企画をやりたい」というお話になり、企画を練って持ち込んだ形です。

――そこでセガタイトルすべてのベストを決めようと？

市川　短い期間のコンピレーションはいくつかありましたけど、ひとつのメーカーさんで長年に渡るベストはどこもやっていないと考えて、企画してみました。権利から音源から、すべてが膨大な作業になるから、どこもやらないだけなんでしょうけど(笑)。
　それで、タイトルをピックアップしていたんですが、私たち企業側が内輪で決めたベスト曲を、ファンに押し付けるのはどうかなって……。
　どうせなら、ユーザーの声を吸い上げたいと思って、企画書に「ネット投票で作るベスト案」を盛り込んでみたんです。セガファンのサイトってすごく多いので、「こういう企画に乗って盛り上げてくれるのでは？」という打算もあったのですが(笑)。これまたダメもとでセガさんに企画書を提出したら、なんと「面白いです」というオーケーが出たわけです(笑)。

予約が殺到し、発売後の売れ行きも好調だというセガコン。やはり、よい物を作れば売れるというのは必定なのである。

16万通分の思い入れ

――制作で苦労された点は？　特に版権関係は大変ですよね。

市川　ウェーブマスターというセガの音楽関係を管理している会社がありまして、そこの権利関係担当の小泉さんをはじめ、関係各位にご尽力いただきました。
　セガさんの倉庫などから収録予定曲の音源をかき集めていただいたり、権利の交渉にあたっていただいたり……。
　うちは、企画と制作に携わりました。ウェーブマスターさんとは何十回も打ち合わせをしましたよ(笑)。
　ほかには、企画自体を中途半端にしないよう、細心の注意を払いましたね。
　例えば、ウェブのデザイン。一人で何回も投票できるようにして、個人情報の入力も最小限にした上で、セガ製作の全ゲームタイトルリストをプランナーの石川が作成し、スタッフでチェックしてサイトに掲載しました。1000近くあるそれを、プルダウンで分かりやすく選んでいただける形にしたんです。曲名はそれこそ何千とあるので(笑)、記入式にしています。これらに手を抜いてしまうと、ユーザーも投票しづらいだろうし、私たちの本気が伝わらないと思ったので、命がけで作りました。

企画が大きくなり過ぎて眠れない夜もあった。そんな時もファンからのメールが支えてくれた、という。

　集計も大変でしたよ、ほぼ手集計だったので(笑)。毎朝出社すると未読メールが何百通(笑)。曲名を確認するのもひと苦労でしたね。「あのギターソロがよかった」としか書いてなくても、なんとか無効票を無くそうとスタッフ総出で探したりして。
　そうやって、何十回も集計をチェックして、順位を出しました。総数なんと16万通。企画倒れになるかと心配でしたが、熱いセガファンさんに助けられた、という感じです。熱い方ばかりでした。16万通の中に批判や冷やかしが一通も無かったんです。荒らしもクラックもなかったし。
　コメントからファンの気持ちがひしひしと伝わってきましたね。それらコメントの一部をブックレットに掲載しているので、そちらも読み応え十分ですよ。

――今回、一部のゲームはあえてFM音源で収録されていますね。

市川　ユーザーさんからの指定が多かったためです。「これはFM音源でやってくれ」と。「ファンタシースター」などはFM音源でCDになったことがないので、PSGではなくFM音源を使用しました。
　FM音源を聴くと、夢中で遊んでいたころを思い出せるから、という意見も多かったです。
　ゲームの曲って、当時の思い出や時代とリンクしていると思うんですよね。一曲聴いたら思い出が蘇った、そういう楽しみ方をしてほしいという思惑があったので、実現できてとても嬉しいです。

――では最後に、今後の企画などの予定を教えてください。

市川　セガコン第三弾をやってくださいという要望も届いているんですけど……。
　大規模な企画でなくても、私自身やファンの皆様の「こういうCDがあったらいいな」というニーズに沿った、隙間を縫ったサントラを作れたらいいなと思います。

Profile
市川育亜
　株式会社SME・ビジュアルワークス企画制作第3部所属。『セガコン』を企画し、全体をプロデュースしたセガコンの母。ユーザーに近い目線で幅広い層に支持されるサントラを制作し、その上採算もばっちりクロを出す才女である。
　好きなゲームは『DQ』『ポートピア連続殺人事件』『街』『ドラムマニア』『逆転裁判』など。ADVには目がないようだ(笑)

ゲー事典コン　「投票したかったのに、ネットできないよ〜」という読者もいることだろう。今後、もしタイコン、デタコンなどを（拙僧はフウキコン希望）企画していただけるなら、ネット投票＋ゲーセンに投票ポスト箱を設置、などの配慮もしていただけるとうれしい。さて今月は、全ゲーマー必聴の「セガコン」VOL1＆2をセットでプレゼント！（応募方法は200ページ参照）

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

『KOF』に「キンファイ」、「キンターズ」「キンタ」と、さまざまな呼び方でプレイヤーに親しまれ続けてきた『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズがお題目です。

TEXT：伊勢猫＆MVP
イラスト：TONKO

今月のテーマ
『2D対戦格闘／KOF編』

▼か行▲

カウンターヒット【かうんたーひっと】
counter hit
□システム□現象
攻撃判定の発生途中、あるいは持続に対して攻撃をぶつけつぶす行為。ダメージ効率の上昇に加え、2D格闘ゲームではやられモーションの時間が増加（一般的に3D格闘ゲームでは「よろけ」などの状態変化を引き起こす）。これによって、発生の早い攻撃などによる追撃が可能なケースも多い。『ザ・キング・オブ・ファイターズ（以下：KOF）』シリーズにおいては、『KOF2001』か一部の専用技でワイヤーダメージを発生させることが可能になっている。

ガード弾き【が－どはじき】 guard flipp
□システム□現象
攻撃をガードさせ続けることで、相手を一定時間のガード不能状態へ追い込むシステムのこと（[同]ガードクラッシュ）。『KOF'94』（SNK／1996年）で初採用された画期的なシステムで、以降の2D格闘ゲームに多大な影響を与えた。

空キャンセル【からきゃんせる】
unique cancellation
□プレイヤー□テクニック
特定のコマンド入力で通常技をキャンセルして、攻撃判定だけを残す入力テクニックの俗称（[同]居合いキャンセル）。攻撃をヒットorガードさせなくてもよく、場合によっては、ノーリスクのけん制技として使うことも可能となる。

緊急回避【きんきゅうかいひ】
urgent evasion
□システム
攻撃を回避しつつ、前方や後方へと回り込んでいく特殊移動のこと（[同]回り込み）。一定の打撃無敵時間を持つ。初代『KOF'94』（SNK／1994年）にもあった「攻撃避け」から発展したシステムで、『KOF'96』にて本格的に採用。移動直後に若干の硬直があり、方的に投げられる。その見た目から単に「前転・後転」と略称で呼ばれることも多い。

▼さ行▲

ジャンプ【じゃんぷ】 jump
□システム
レバーを上方向に入力することで可能な、文字通りのジャンプ動作。『KOF』シリーズの場合は通常のジャンプに加え、『KOF'95』（SNK／1995年）で大ジャンプ、『KOF'96』以降では小・中ジャンプが特殊操作に追加され、ダッシュ中でも中・大ジャンプをすることが可能になった。シリーズを重ねた『KOF2001』でも、今までと同じように4種類のジャンプを使い分けることが可能。

ジャンプ防止【じゃんぷぼうし】
jump is prevented
□プレイヤー
小・中ジャンプを見越してけん制技を置いておく行為、あるいはけん制技自体を指す造語。見てから対応することが非常に困難で、打点が高く硬直が短い通常技を使っていくのが一般的。さらにリーチが長く、発生も早い攻撃だとベスト。

シングル設定【しんぐるせってい】
single setup
□ハード□開発
通常プレイのチーム戦を、基板の設定変更によって「1対1」のプレイモードへ切り替えた設定のこと。基本的にプレイヤーはこの設定を変更することができず、オペレーターのみ設定可能。チーム戦を前提にゲームバランスを調整されたゲームなだけに、キャラクターを選択した時点で勝敗が決定してしまうことも……。調べ事をする上では、非常に役立つモードではある。

ストライカー【すとらいかー】
striker
□システム
「打つ人」「射手」などといった意味を持つ英単語で、『KOF'94』から『KOF'98』（SNK／1998年）まであった「援護攻撃」システムを、より攻撃的に進化したシステムのこと。コマンドを入力することで、待機しているキャラクターを画面外から呼び出して攻撃させることができる。『KOF2001』では、超必殺技と同じようにパワーストックを消費することで使用可能となった。

災い転じて福と為す……？

「バグ」は、その語感や意味合いからマイナス要因として捉えられがちだが、その存在によってゲーム性がより面白くなってきた例も、決して少なくない。

国産シューティング・ゲームの元祖『スペースインベーダー』（タイトー／1978年）にあった「名古屋射ち」や「レインボー」などは代表的な例。前者は「インベーダーが1キャラ分下から弾を撃つ」バグを利用したテクニックで、侵略される寸前の最下段まで引きつけてから撃つといったモノ。後者は「残り少なくなったインベーダーが残像を引いて高速移動」する現象。もとは単なる表示プログラム上のバグだったが、翌年に発売された『スペースインベーダーPART2』（タイトー／1979年）では、この現象がボーナスとして仕様に追加されている。

バグを利用した攻略テクニックとしても元祖（？）。この方法論の攻略法は現在のゲームにも色々とある。

2D対戦格闘の「キャンセル」も、開発途中のバグを仕様として残したモノだとか……。

このバグ（bug）は元々「虫、昆虫（[同]incect）」といった意味を持つ英単語。これが情報処理関連の用語として使われる場合「システムを設計したプログラマが、意図した通りに動かないプログラムの原因となっている箇所」を指し示す専門用語となる。

その語源の元になっている都市伝説は、コンピュータ創世記にさかのぼる。まだ真空管を使用して集積回路が作成されていた時代に、回路内へ虫が入り込んでコンピュータを誤作動させてしまった出来事が由来だとか。

もちろんプログラマは可能な限りバグを無くすための作業や努力をしているが……人間が作成している以上、完全なプログラムはなかなか難しい。これは複数のプログラムを複雑に組み合わせて表現されているゲームにおいても同じ。年代を追うごとに巨大化、複雑化の一途を辿ってきた現在のゲームにも、潜在的なバグは数多く存在する。

▼た行▲

打撃投げ【だげきなげ】strike throw

□システム

一般的には、打撃を当てると投げに似たような演出へ移行する打撃技を指す。KOFシリーズでは投げ間合いで出せるガード不能の打撃技を指し、成功後は追撃可能。投げと違って緊急回避でかわされるが、空中の相手に当たったり打撃との相打ちが発生したりする。投げ間合い外で入力しても空振りモーションが出ない。

打撃防御【だげきぼうぎょ】guard point

□現象

特定の必殺技モーション中の、相手の攻撃を受けてもそれを無効化するポイントのこと。基本的に攻撃判定が出現する前にこのポイントが設定されており、相手の攻撃を受け流しつつヒットさせることが可能。ただし、打撃防御のポイントが一瞬しかない場合が多いので、狙って相手の攻撃を受け流すのは、やや難しい。

チーム【ちーむ】team

□システム

同じ仕事、もしくは競技を行なう組、団体(その人々)を指す。KOFシリーズの対戦形式は3on3が基本で(シングルモードも可能ではあるが割愛)、3体のキャラクターでこれを構成する。第一作目の『KOF'94』ではチーム編成が固定されていたが、『KOF'95』からは好きな3キャラを選択できる「チームエディット」が可能。今回の『KOF2001』からは、プレイヤーの任意で試合に出るキャラクター数を変えられる「タクティカルオーダーセレクト」が導入された。なお、チーム戦を意識した「援護攻撃」、キャラクター間の相性を表す「フィーリングバリエーションシステム」は近年削除されており、代わりにストライカーが導入されている。

挑発【ちょうはつ】provocation

□プレイヤー

基本的には「そそのかす」の意味で、格闘ゲームでは相手をからかう動作のことを指す場合が多い。『龍虎の拳』から多くの格闘ゲームに取り入れられ、単なるパフォーマンスかパワーゲージを増減させる効果が設定されている。また、挑発を利用するとCPUの動きをパターン化できる場合がある。

超必殺技【ちょうひっさつわざ】super certainly kill skill

□システム

特定の条件下で出せる強力な必殺技のこと(類スーパーコンボ)。KOFシリーズではその上位版であるMAX超必殺技というものもある。超必殺技は「龍虎の拳」から導入されたシステムで、パワーゲージや残体力など、ゲームによって出せる条件が異なることが多い。そのコマンドも長いものが多く、格闘ゲームブームの初期は、公表されていない超必殺技コマンドの発見に情報が飛び交った。

▼な行▲

投げ外し【なげはずし】dodge throwing

□システム□現象

相手の通常投げを外して回避する動作を指す(同投げ抜け)。具体的には成立した瞬間に特定のコマンドを入力すればよい。KOFシリーズでは簡単に投げ外しができたが、「KOF2001」では相手の通常投げと投げ外しのコマンドが同ボタンでないと成立しないようになり、投げ外しが成立しづらい。

▼は行▲

ふっとばし攻撃【ふっとばしこうげき】blow off attack

□システム

CボタンとDボタンを同時に押すと出せる攻撃で、ヒット時に相手を吹っ飛ばす。空中ふっとばし攻撃は、ジャンプ攻撃にもかかわらずしゃがみガード可能。ちなみに、公称が年によって変化することがある(ぶっとばし、吹っ飛ばしなど)。

▼ら行▲

乱舞【らんぶ】a boisterous dance

□現象

「入り乱れて舞う」の意味。格闘ゲームの技の演出において分類したもので、基本的に多数の打撃を瞬時に繰り出す技のこと。ただし、一般的には超必殺技以上の技で使われる。また、その性質は打撃系乱舞技とロック系乱舞技の2種に大別される。前者は、空中の相手にクリーンヒットしないもの。後者は始動技がヒットすれば地上、空中に関わらず全段ヒットする。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降で掲載予定のキーワードは「ハイスコア」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ!
宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

Aチーム【えーちーむ】
Ateam

某雑誌のSNKゲーム攻略ライターに多かった「攻め急ぐ」人々全般を指す。もちろん由来は某TV番組「特攻野郎●チーム」から。

言霊Q&Aコーナー
即決! 一問一答両断!

Q:「KOFコマンド」って何?
([illegible])

A. 2D格闘ゲームは数多くありますが、その中でも独特の操作感が際立つKOFシリーズ。「KOFコマンド」は主に2つの意味があります。

1つは、必殺技のコマンドを同じ系列の代表的なものにたとえる俗称で、「覇王翔吼拳コマンド」、「残影拳コマンド」などがあります。

例えば「俺って残影拳コマンド苦手なんだよね〜」というときに使います。これは残影拳のコマンド(←→)の入力が苦手ということです。もちろんKOFシリーズ以外の格闘ゲームでも、コマンドが残影拳と同じなら同様に使っても意味が通じることでしょう。

もう1つの意味は、「KOF独特のコマンド入力の[illegible]」を表します。というのも、他の格闘ゲームに比べて、KOFシリーズはコマンドの受付方式が他と若干異なるため、初めて[illegible]ったときに必殺技を出しにくい印象を受けるからです。

では、具体的にどのような受け付け方式なのか、かいつまんで説明しましょう。

普通の格闘ゲームの場合、基本的にレバーの入力時間は1方向1フレーム(60分の1秒)でいいのですが、KOFシリーズは斜め方向のみ2フレーム以上入力しないと「斜めを通過」と認識されません。コマンド投げに多い←↙↓↘→というコマンドを例に挙げるなら、KOFシリーズなら↙と↘に2フレーム入力しないといけないわけです。素早くレバーを回した場合、入力の最後の→以外は1フレームしか入力されていないことが多いので、これだと←↓→しかレバー入力されていないことになり、結果的に必殺技は出ません。

もう一つは、レバー入力の完成とボタンを押すタイミングにあります。例えば↓↘→+Aという技の場合、レバーの最後の入力である→とAボタンを同時に入力すると、必殺技は出ません。レバー入力とボタン入力が同時ではダメで、正確には↓↘→→Aという入力をしないと必殺技が出ないのです。「だったらコマンド表記も↓↘→→Aにしろよ!」という声も聞こえてきそうですが。

「ボタンを押し続ける」のも重要な特徴です。KOFシリーズではボタンを押し続けることにより「必殺技のコマンド成立時間を延長できる」からです。[illegible]合、カプコン系の格闘ゲームの場合、ボタンを押した瞬間と離した瞬間にコマンド成立が認識されます。必殺技のコマンド入力完成と同時にボタンをすぐに離せば、成立(押す)→不成立(押し続け)→成立(離す)という形で処理されているのです。たいていは最初の成立時に技が出ますが、起き上がりのリバーサル技など、自分が硬直中に必殺技を入力する場合は最初の成立時にまだ硬直していることも多いので、ボタン[illegible]し時の成立を生かすように「ボタンは[illegible]く[illegible]じで素早く離す」のがテクニックとなります。

しかし、KOFシリーズでは「押し続け」も成立している処理になります。硬直中に必殺技の入力をしてボタンを押し続ければ、高確率でリバーサル技が出るわけです。

遊技語録の薦め
記号表記の種類と意味: 同……同義語を表します。/類……類義語を表します。/対……対義語を表します。/例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信 ぽペソ

発行　2001年12月1日
第22号

ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト・天野シロ

寝釣り2001

っていうか～、映画のキャッチコピーなどで、マトリックスを引き合いに出すのはもう禁止！　例えとして分かりやすいっちゅうのは分からんでもないが、今後アレを引き合いに出したキャッチを書いた独創心の無い輩は、罰として裸足で校庭30周DA！　そんなわけで、マトリックスに優るとも劣らないおもしろコーナー、猛者通信ぽペソがはーじまーるよー。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
本格的イタズ狩りのシーズンに突入し、自慢のリフレクターインコムの手入れに余念がない超A級マタギ。ナックルバッシュのことを語らせたら、5thルナでも三本の指に入るとも限らないところ。

田渕健康（通称ケツ）
「俺はいつなんどき、誰の挑戦でも受けるどころか、世界の人々に謝罪する用意がある」と豪語するファットボーイ。最近の新日マットの「シャイニング」ブームはいかがなものかなどと愚考するフカシ野郎。

編集ひで（通称ひで）
電磁波バリバリの編集部の中でも群を震わせて積み上がる底冷え野郎。クリスマスは幸せなカップルを恐怖のどん底に叩き落とすため、全国ナマハゲ巡礼を計画している地獄のブラッドサッカー。

ゲムっ子倶楽部
「激ファイト！　犬のおさんぽ選手権」

今回のゲセ倶楽は、巷で話題沸騰、21世紀型新機軸体感ゲームとの呼び名も高い「犬のおさんぽ」を大々的にキャプテンフィーチャー（シケギャグ）だZO！

ドッグファイトを望むものたち

渕健（以下タフ）　つかぬことをお伺いしますが……つーか、つかぬことの「つか」って何ですか？

C・LAN（以下ター）　お、久しぶりの「なんですか？」って感じさね。……そうさな、「つかぬこと」の逆の意はおそらく「ついてること」であるからして『俺ってツイていなくて不幸なのでショボクレ、テイルので、道理のわからぬこの俺に質問をさせてください』という意味なんじゃないのかねキミ。

タフ　ナールM。

編集ひで（以下フ）　微妙どころか、ゼッテー違うと思う。

タフ　で、最初に戻って、まさ兄ィは過去に犬とか飼ってたことはあるんスか？

ター　フェフェフェ、モチのロンさな。なんといっても、猟犬はイタズ狩りには欠かせないオプションじゃからのう。

タフ　僕は犬を飼ったことがないんで、『犬おさ』をやってるとですな、「生犬を散歩させてみたいё（ヨ）！」との情念を抑えきれないワケで、簡略に申し上げますと、今回のモセルにおいて「ボキに本物の犬をお散歩させれ」と具申する次第であります。

ター　ほう、実際に犬の散歩を、とな。

フ　本物の犬を手配するのはめんどくさいんで、浜村さんの「A-BO」を強奪して散歩させるんじゃ駄目かね？

タフ　そそそそれいい！

ター　じゃあ、さっそく軽快にA-BOを強奪してくるか。

タフ　Я（ヤー）。

（BGM.ローリングサンダー）

～一時間後～

タフ　ぜはーぜはー。いやあ、死ぬかと思いましたよ。

ター　社長室が、あれほど厳重に警備されているとは。

タフ　ソリッドスネイクでも侵入無理竜っスよ。

ター　てなわけで、A-BOは入手不可能だったゆえ、本物の犬と戯れられる施設を探してもらいたい。

フ　……最初からそうなると思って、もう手配しておいたよ。ニコタマにある「いぬたま」という場所で、これでもかといわんばかりに犬まみれになれるらしいぞ。

タフ　うおおお！　そこはパラダイスか！

> **犬のおさんぽまめ知識**
> 開発から発売まで一年半かかったらしいぞ。超大作タイトルなみの開発期間だったということを覚えておくといいだろう。

おれたちゃ裸のドッグソルジャー

フ　てなわけで、以前、ワンダーエッグがあった敷地に程近い「いぬたま」へとやってきた我らだが。ここには「ねこたま」も併設しているので、その手の生き物が好きな輩は、一日中モフモフできるぞ。

ター　ほほむ。ここに血に飢えた地獄の猟犬どもがひしめいておるのか。

フ　だから！　土佐闘犬とかヘルハウンドとかケルベロスといった、そういうまさが好きそうな犬はいないんだってば！

ター　ふむ、そうなのか？　せっかく、「いぬたま」で競うべく、種目をいろいろと起草してきたのにな（まさ、懐から一枚の紙を取り出してひでに見せる）。

フ　なになに……目の前に生肉をちらつかせて野生丸出しのレースをさせる「ガルル肉競争」、プレデターも使用していた円形の刃物・フラインクソーサーを使った、フリスビー「キリングパワーディスク」、犬ゾリを引かせて操者が武器使用アリのデスレースを繰り広げる「はじめてのベン・ハー」etc.……。

ター　フェフェフェ。どれも盛り上がり十分の競技ゆえ、血に飢えた観客どもも大満足すること請け合いさな。

フ　血に飢えた観客もいねえし、今回は勝負する必要はないっつーの！

ター　そりゃ、あそれ、残念無念コスイネンさなぁ。ビジュアルイメージ的には、ウイグル獄長がムチをしならせて「次の犬、前にでろぉぉ～はいパーンパーン!!」といった、カサンドラ監獄なみの地獄絵図を想像しておったんだが。

フ　「いぬたま」にいるのは、人間のお友達な、キャワイイわんちゃんばっかりだから、君ら必要以上に野生の香りを漂わせないようにな。

タフ　そうこうしている間に「いぬたま」に着きましたな。ここで思うさま、犬のお散歩ができるわけですNE！　うおお、盛り上がってきた！

> **犬のおさんぽまめ知識**
> 犬の声は、どれも本物の犬の声を使用しているんだ。ということは、ブルドッグにタックルされるときの悲鳴や、カラスにつつかれる時の悲鳴も本物なのかな!?

しっこちびる！　おいら犬将軍

係の人　今回は「犬の散歩」をしたいとのことですが。

フ　ええ。このブタ野郎（ケソを指差す）が、経験がないというので、実際に犬をお借りしたいのですが。

係の人　わかりました。では、わんちゃんを用意しますね。

タフ　うおお～、ドキドキしてきました3（ゼー）！

ター　ドキドキするのはいいとして、我としてはさっきから、そこで布を食いちぎっているはガルルと歯をむき出している、イギーっぺえ犬がすごく気になるのだがね。

フ　確かにイギーっぽいな。

イギー（仮）　ガルル！

ター　ムス。なかなかのワイルドファングっぷりさな。

係の人　お待たせしました。

タフ　ムハッ！　（水○しげる調の鼻息）

係の人　こっちがセントバーナードのハイジちゃん（係の人イメージ・アルプスの少女）です。

タフ・ター・フ　は、灰児!?　ケケケースクラスかっ!!（猛者イメージ・壬生）

係の人　？　そして……こっちがウェリッシュ・コーギーの、さくらちゃんです。

タフ　ふおおお！　ド・プリ

「いぬたま」で、我々を最初に待ち受けていたのは、今にも「愚者」のスタンドを発動させそうなわんこであった。

「マンションなので犬を飼えない」「いろいろな犬を見たい」「自分が食うので精一杯（俺）」などの輩は、出かけてみるとよかんべ。

ココにくれば、誰でも瞬時にして犬まみれになることができる。まさに現代に残された楽園と言えよう。

猛者語録
今回の取材は、編集部にも程近い二子玉川にある、「いぬたま」にご協力いただきました。おっきな犬から小さな犬まで、直に触れあって遊べる貴重な施設です。本当は、愛犬と一緒に遊べる運動場「いぬたまドッグパーク」で、ボール投げなどもさせていただく予定で、一同ワクワクしていましたが、あいにく取材日は雨。メンバーの運のなさを露呈する結果に。

ティでゴワス！ はにゃーん！

フ お、ケソはさくらちゃんのほうが気に入ったようだな。

ター じゃあ、我は灰児……じゃないハイジと一緒に、絶望という名の地下鉄に乗り込むさなあ。それでは……散歩、はぁぁぁじめい！(擦)

左利きのBABY

フ セントバーナードって、結構デカイな。

ター 我が昔飼ってた犬は、雑種の中型犬だったので、こんなに巨大な犬を散歩させるのは初めての経験さなあ。

フ ケソなら背中に乗れそうだな。憧れのさだきちさんプレイができそうだぞ。

ター 乗った瞬間に、頭からガブリといかれそうだがね。
～テクテクと散歩中～

フ 大型犬は、落ち着いてるというのが定説だが、ハイジちゃんも大人しい犬だな。

ター ……いや、実は相当力があるぞ。しっかり手綱を握ってないと、こっちがズルズルと引きずられそうだ。

フ お座りとかお手とかやってみるっつーのは？

ター フムス。それでは……ハァ～……おすわり！(擦)

フ ……なんか、びっくりしたような顔で見てますね。

ター まあ、一応お座りしたがね。じゃあ、お手。

(ハイジ、まさの顔を舐める)

ター ムス！ 吃驚したー。

タフ おお！ すごい触れ合いっぷりじゃないですか。まるで、TVドラマみたいですよ。

ター フェフェフェ、そーじゃろうそーじゃろう。この調子ならば、次のイタズ狩りにはハイジを連れていけるさなあ。

係の人 駄目です。

ター しょぼーん。

インプラント 骨の掟

ター しかしながら、ハイジのパワウには驚愕至極といったところさね。「ガルル肉競争」に出場したら優秀な成績を修められたろうに。

フ それはもういいから。……じゃあ、次はケソの番だな。

タフ よーし、さくらちゃん、ガッツリついてきんしゃい。
～ポクポクと散歩中～

ター ほほむふ。コーゲルといえば近年赤マル急上昇(昭和)の愛玩犬。ケソの散歩絵図もサマになっておるわい。

タフ 実はこやつもわりと力がありますë(ヨ)。あわわ、そっちじゃないよ、さくら～。

ター そもそもはキャチュゥドッグだからのう、潜在的なパワーはなかなかのものがあろうて、フェフェフェ。有刺鉄線綱引き「ブラッディタイトロープ」をぜひやらせてみたかったさね。

フ ……。牛追いの追憶からくるプライドか、なんとなく散歩に付き合ってやってるぞ感も漂っているような。

タフ んなこたねっすよ(鼻水泣き顔)。んじゃここはひとつ、さくらちゃんとの友情を確かめてやらいでか！ さくら、お手ぅ！

さくら ……。

係の人 (小声で)さくら、お手！

(さくらお手する)

タフ ふはは。夏イテルって感じですか～。

ター お、良き哉。我は真実を見逃さなかったがね。

タフ どうですこの触れ合い。これなら明日からでも鞍を装着してバッチリ通勤に使えましょうぞ。

係の人 無理です。

タフ μ(ミュー)。

この短時間で、ケソとさくらの間に友情は芽生えたのか……いざ実験！

犬のおさんぽまめ知識

最初、犬のお散歩はフットベルト方式じゃなくて、ペダルを踏んで入力する方式だったらしいぞ。

戦い終わって ～神々の黄昏～

フ どうよ？ 犬の散歩は満喫したかね。

タフ ゲームとは、また違ったワクドキ感があっていいですね。ちゅーか、俺ここに住みたいっス！

フ 原稿を上げたら永住しても構わんがね。とりあえず、わんちゃんと友情を育めたか、さくらちゃんがどっちに行くかで試してみるか。

ター うむ、参られよ。

フ さくらちゃんを離すぞ。

タフ カモン、カモォォォン！ フシュルルルル～。

ター こっちに、あ、それ来るっぺれ～はいパーンパーン(ウイグル獄長)。

フ ……どっちも行きたくねえだろうなあ。つーか、さくらちゃん本気で迷ってるぞ。

タフ ふぬあああ！

ター ふんぬぐるる！

フ お！ しょーがなくといった感じで選んだのは……ケソのほうだ！

一瞬怪しい躊躇がありつつも、さくらはケソのもとへ！ 2001年最大の感動だ！

タフ やべっ!? 俺って三茶のムツゴロフ!? うおおおさくらアァア！

ター フ、今回は完敗さな。だてに、背中にアルカディアの焼き印を作ってないさなあ。

フ あ、ケソは結局海に行ってないので(各編集部監禁)、来年の海開きとともに焼いてもらうことになってるから。

タフ ぐはあ！ 蒸し返してヤブヘビじゃあ！

フ まあ、いいじゃん。今回は犬まみれになれたから。

タフ 犬のおさんぽ最高！

(つづく)

SHO様ナナNOW!!

俺の八段ベネッサみせびらかしてえ～！
(10月上旬収録)

いぬたまDOG'S TOWN

東京都世田谷区玉川1-15-1
にこたまPET'Sパーク内
03-3708-8511
http://www.mksuematsu.com/
営業時間 10:00～18:00 年中無休（元旦除）
入場料 大人1,000円／小・中学生600円／幼児(3才以上)400円
交通 二子玉川駅(田園都市線・大井町線)より徒歩3分

堂々と屹立するまさとハイジ。ともにデカキャラなので、バランスが取れている。

怪力を誇るハイジを制御するのには苦労する。ウイグル獄長の出番なのか……。

かつて無いグルーヴ感をかもし出す、まさ&ハイジ。まるで10年来の付き合いだ。

心温まるこのショットを見てくれ。地球上の生き物は、すべて分かり合えるのだ。

これがケソの相棒、コーギーのさくらちゃん。主に「いぬたま」[illegible]を統括。

散歩開始！ たびたび歩みを止めて慎重に地雷を探すさくらをケソはただ見守る。

さくらはケソの「お手！」に快活に右手を差し出す。係員さんあーりがたぅ。

うち解ける彼ら。調子づいたケソは、さくらに乗ろうとするも激しい抵抗に遭う。

INFORMATION ゴールデンな遅筆っぷりで、多方面に迷惑をかけ続け、ひじりもじりさせている彼らに、質問や、要望や、ヤジや、呪いの花言葉を。ハガキか、メール mosa@arcadiamagazine.com で送ってちょうだい。

アルカデ チャット倶楽部

●7th meeting●
理想のゲームセンター像

あやか
2月17日生（水瓶座）A型　香川県出身
好きなゲームは『DDR』に『ヴァンパイア』。やはり『DDR MAX』は日課らしい。今回で『ずんずん教』もいけるクチだと発覚した。

ゆきな
4月3日生（牡羊座）A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する。多くの理想像をゲーセンに描いていることが判明した。「連ジオDX」からは遠ざかり気味？

茜（あかね）
3月20日生（魚座）O型　埼玉県出身
「ビーマニ」「マヴカプ2」大好きっ娘。相変わらず「マヴカプ」の続編を待ち焦がれる毎日。つい先日、「VF4」デビューを飾った。

理想は"キレイなゲーセン"

ゆきな　今回は「理想のゲームセンター像」について話し合ってみたいんだけど。

あやか　『DDR』シリーズのコンプリート。

茜　出たよ（笑）。

あやか　細かくいえば11台、『DDR』シリーズ全作がズラーっと並んでいたらいいですね。

ゆきな　シリーズ全作品をそろえるっていうのはいいね。私なら『ヴァンパイア』シリーズかな。ゲーム博物館みたいだね。

茜　自分が遊びたいゲームが入っているのは重要だね。最近思うんだけど、昔のゲームもいいよ。だから『マジカルドロップ』とか、レゲー系も置いてほしい。

あやか　この間『ずんずん教の野望』っていうのを見付けて、たまたま遊んでみたら面白かったですね。昔のゲームは単純で面白いです。

ゆきな　後はキレイな所かな。

あやか　特にトイレですよね。

ゆきな　うん。最低でも男女別にしておいてほしい。それでキレイじゃないと。

あやか　最近では、キレイなゲーセンが増えてきましたね。

ゆきな　それに、明るくしてほしい。

茜　ボクは暗いのも嫌いじゃないんだけど（笑）。ビーマニのスペースはあんまり明るくしてほしくないな。譜面が見づらいから。

ゆきな　おしぼりも欲しいな〜。メダルゲーム用に置いてあるトコもあるけど、ビデオゲーム用にも欲しい。

茜　とにかく清潔に、ってことだね。

ゆきな　もっと言わせてもらうなら、全部50円にしてほしい。

茜　かわいいね（笑）。

あやか　100円4曲、とかいいですね。私の座右の銘です（笑）。

あやか　音ゲーの近くに、座るところがあったらいいですね。

ゆきな　うん、ベンチは置いてほしいな〜。人のプレイを見ながら休んでいられるから。

あやか　人のプレイをゆっくり見たいっていうのは、確かにありますよね。それにメンテナンスも重要です。

茜　『DDR MAX』なんてフットパネルの反応が悪かったら、あっという間に終わっちゃうし。

あやか　1回プレイしてボタンの反応が悪いと、そのお店の印象が悪くなっちゃいますよ。

ゆきな　基本的なことだけど、メンテナンスをしっかりしてもらうのは必須だね。

茜　店員さんも重要だよ。ボクは店長さんと仲良し。

ゆきな　店員さんから話し掛けてもらえるといいね。

あやか　私は、ゲーセンで仲良くなった人っていないんですよね。仲がいい人とゲーセンに行くことはあっても。

ゆきな　その辺りは個人差があるかあ〜。

茜　独りで楽しみたい派もいるからね。

あやか　あとはプレイヤーのマナーがよければ。まず連コインはなくしてほしいです。

ゆきな　でも、最近はマナーが悪い人も少ない気がするけど。

あやか　そうですね。ゲーセンでも、マナーの基本は日常生活と同じですよ。

茜　ゲーセンだからどうこうっていう問題じゃなくてね。

究極の理想論

ゆきな　少し無茶な理想でもOKだとしたら、どんな希望がある？

茜　泊まりたい。

ゆきな　やりすぎだよ（笑）。

あやか　『DDR』で遊んだ後とかに、シャワーを浴びられたらよくないですか？

ゆきな　確かにいいけど、危なくない（笑）？

あやか　そこら辺のセキュリティは、しっかりしてもらわないといけないですね。それと、ご飯を食べたい。

ゆきな　いいね！　ご飯は食べたい。ゲーセンでもゆっくりしたいよね。

あやか　食べた後に『DDR』をプレイして、おなかが痛い、とか言ったりして。

茜　お店がくっついていたら、お客の回転が著しく悪くなりそうだけど（笑）。

ゆきな　ゲーセンがあって、レストランがあって、カプセルホテルがあって、みたいな空間もいいかも。

茜　そうなると、二十四時間ゲーセンがほしいねえ。今回のテーマは、女性読者のみんなの意見も聞いてみたいな。

あやか　みなさんが思う「理想のゲーセン像」ですね。

ゆきな　ほかにも、ウチの近所のゲーセンではこんな面白いことをやっている、みたいな情報も聞いてみたいね〜。

ILLUSTRATED BY　猫月戒時

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してください。今回は「理想のゲームセンター像」というテーマを設けてみました。皆さんの理想のゲーセンを、ドシドシ送ってください。その他、ご質問・ご相談なども随時受け付け中です。お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

TONKO

TONKOです。SNK最終日の夜から、感傷に浸る間もなくずっと家にこもって作業しています。お別れ会のビンゴで当てたゲームも、ほとんど手付かず。でも、お仕事があるのはありがたいことです。これからも何らかの形で皆さまのお目に掛かれるよう頑張りますので、どうぞよろしくお願いします。ヒロアキさん、元気？

FIVE DEADLY SPICES

NO.3 FENNEL

五つの香辛料を模した殺人拳「五香」のうち茴香拳の使い手。
兄弟子に殺人の罪を負わせて逃走。身分を偽り宮廷に潜入、皇帝の座を狙う野望の男。
得意技「上海の紅い雨」
１００万パワー。

ホームページ「JKOV」
アドレス：http://plaza6.mbn.or.jp/~jkov/

Pandora Charatte 攻
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「カンフー」

このコーナーは、ひとつのテーマを元に、二人の作家さんにそれぞれキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ・近日公開予定

ヒロアキ

オイッスー　ヒロアキです。ぬくぬくとした会社生活を卒業して、とうとう国民健康保険を払う生活になっちゃいました。この世界（フリー）は、びっくりするくらい大変やと思いますが、いいイラストを頑張って描いていきます。皆さま、応援よろしくお願い致します。それでは、またどっかで。あ、TONKOさん元気？

次号予告　次号、輝竜司先生＆G.River先生登場！　テーマは「竜」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～全国100店舗まであと5店!～

注意! クーポンは切り離すと無効になります。本誌をそのままお店の人に出しましょう。

全国31都道府県95店! 100店が見えてきました! 全国ゲーセンのみなさん、ありがとうございます。それから、クーポンリニューアル計画もちゃくちゃくと進行中です。読者の皆さん、もうしばらくお待ちください。もっと使いやすく、もっと便利なクーポンにしていきますよ! まだまだご意見・要望をお待ちしております。

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

地域	店名	住所・電話
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パポッツ麻生ビル1F ☎ 011-736-6166
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39 ☎ 011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3 タニイビル1F ☎ 0157-26-4485
青森	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
宮城	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F ☎ 022-267-1834
秋田	ハイテクランド秋田	秋田市東通7-4-5 ☎ 018-837-5041
茨城	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
群馬	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎ 0270-32-9775
埼玉	ゲーム Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎ 048-269-8119
千葉	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F ☎ 0471-63-9844
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎ 047-485-2235
東京	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	ゲームファンタジア サンシャイン店※	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1~3F ☎ 03-3971-9601
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	ゲームファンタジア 渋谷店※	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1~4F ☎ 03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
	ゲームファンタジア ミラノ店※	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1~3F ☎ 03-3200-0884
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	プラネットギオ(とかげ)	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F ☎ 03-5397-9551
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
	ゲームファンタジア パーディー店※	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1~4F ☎ 042-724-1477
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎ 042-529-7837
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
	ゲームファンタジア八王子店※	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1~4F ☎ 0426-48-1288
神奈川	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎ 045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
	MUTHOS(ムトス)座間店	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎ 046-257-2413
新潟	ゲームメイト (タイトー)	新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F ☎ 025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F ☎ 025-222-5375
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
富山	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎ 076-421-6533
石川	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1 ☎ 076-260-3844
長野	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1F ☎ 0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎ 0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎ 026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎ 0263-73-6767
岐阜	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎ 058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎ 0577-35-5077
静岡	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎ 054-252-3591
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31 ☎ 054-636-4416
	ALADDIN(アラジン)	富士市永田町2-99 ☎ 0545-57-7777
愛知	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎ 052-222-3920
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎ 0586-23-5125
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎ 0565-26-6777
	セガワールド岡崎	岡崎市上池3-50-4 ☎ 0564-58-8986
三重	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F・2F ☎ 06-6645-7692
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
兵庫	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407 ☎ 078-271-0335
岡山	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージビル1F ☎ 082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F ☎ 082-222-8072
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎ 0829-34-3311
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎ 082-814-6116
香川	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F ☎ 087-868-6007
愛媛	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡	ハイテクセガ七隈	城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
	スーパーアカトンボ香椎店※	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	アカトンボ西新店※	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	アカトンボ産大前店※	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
佐賀	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F ☎ 0955-23-2895
熊本	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※1ゲームファンタジアはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。

イラスト 今井 神

注意：このクーポンはもちろん使えません！

アルカディアクーポンを使ってみよう！

- ステップ1 アルカディア誌面で加盟店を確認
- ステップ2 クーポンの有効期限を確認
- ステップ3 アルカディアを持ってゲーセンに
- ステップ4 クーポンにスタンプを押してもらおう
- ステップ5 これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕　アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

クーポン加盟店募集のお知らせ

アルカディアクーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。なお、ご連絡いただいたすべての店舗に加盟していただけるわけではございません。予めご了承ください。

■郵送　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
アルカディアクーポン係
■FAX　03-5433-7212
■E-Mail　location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンにもの申す！

クーポンを使ったことがあるというみなさん、クーポンに質問・要望があるというみなさん、ご意見をお待ちしてます。アルカディアクーポンをより良いものにしていくために、ユーザーの皆様の声をお待ちしてます。送付先は上の方法と同じです。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2001年10月21日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するというふたつの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

宙域ステージを制せよ

前作の熱が冷めぬ間に、早くも姿を現した「DX」。ボールや陸戦型機など新機体の追加、コストや武装に変更が加えられている。

数ある変更点の中でも大きいのが、宇宙空間の無重力ステージが追加されたことだろう。このステージでは通常とは操作方法や移動が異なるため、ジャンプ／ブーストをうまく使えないと敵を狙い撃つのもひと苦労だ。

また、今回のシングル戦では味方機に射撃重視、回避重視などといった指示を出せるようになった。これをステージや戦況に応じて使い分けていけば、より確実なスコアアップに繋がるのだ。

トップの使用機体は両モードで連邦はガンダム、ジオンはシャア専用ゲルググになっている。ビームライフルの威力や基本性能の高さを考えれば当然の結果だろう。

さらに前作と比べ、シングル連邦のスコアが高くなっているのは、シャア専用機のコストが軒並み上がっていることが原因。これはコストの高い敵を撃破したほうが得点が高く、コストが高い分クリア時間も短縮され、タイムボーナスも高くなるためだ。

また、大きな点差が付く要素に命中率と回避率がある。トップレベルになると前半面で100%か、それに近い値を何度も出している。特に宙域ステージは比較的高い数値を出しやすいので、前半面に無重力ステージが固まって出てくる、ソロモン宙域スタートがスコアアタックに適しているとの情報もある。

今回の集計もかなりの混戦で、数百点の間に多くのプレイヤーがひしめいていた。特にすべての部門で僅差で破れた「トンガ王国（愛知）」やスタートダッシュに出遅れた「えの木（高知）」などと、ほかの勢力の巻き返しに期待したい。

5-1ボスのビットで稼げ

敵や敵弾に自機を近付けることで、得点に2倍から8倍の倍率がかかる「テンション・ボーナス・システム」という一風変わったシステムが特徴の本作。これに加え、式神攻撃で敵を倒すと、大きな得点源である金貨アイテムの出現枚数にも倍率がかかるというもの。

また、式神攻撃で出した金貨アイテムは自動的に回収できる。そのため、できるだけ「ハイテンション状態」を維持しながら式神攻撃で敵を倒すことが稼ぎの重要なポイントになる。

そして、全面中で最も大きな稼ぎ場所となるのが5-1面ボスの第2形態だ。

ここでボス本体にダメージを与えないように、出現するビットを破壊して稼ぐのだ。キャラにもよるが、1ループにつき約1億3000万点から約1億8000万点を稼ぎ出すことができる。もちろん、このような点数をたたき出すためには、ビット破壊時や金貨アイテム回収時のハイテンション状態の維持を綿密にパターン化する必要がある。

例えば、ふみこ・O・Vならボスの真上に密着してハイテンション状態を維持し、あとは自機をほとんど動かさずに、式神攻撃のサテライトレーザーでビットを狙い撃つというもの。また、玖珂光太郎なら式神攻撃である食人鬼ザサエさんをボス本体ではなく、ビットにうまく誘導しなければならない。金大正ならば仁王剣の攻撃範囲が広いので、ボス本体にダメージを与えないように、ビットだけを破壊することが必要だ。このように、キャラが持つ式神攻撃の性能によってそのパターンも大きく変わってくる。

さらに、このゲームでは全面を通してボスのタイムが共通なので、4面までのボスを瞬殺して、できるだけ多くのタイムを5-1面ボスに残せるかといったことも大きなポイント。ボスに接近してハイテンション攻撃を当てるのはもちろんのこと、ボムを使ったときの無敵時間を利用し、ボスに重なって撃ち込み、大ダメージを与えるのがタイム短縮には欠かせないテクニックだ。また道中でわざとダメージを受けてボムの残数を増やし、そのボムを使ってタイムを短縮するテクニックも、ごく当たり前になっている。

初回から予想を上回る高得点が並んだが、トップ争いは始まったばかり。今後の動向に注目したい。

3,943,992,590

狂牛娘。あーちゃん㊝

タイトーインスタジアム（大阪）

5,176,748,790

SRAC-重力神ユセミSWY

グッデイ21（東京）

3,458,129,130

ROU

トライアミューズメントタワー（東京）

4,391,808,920

運も味方した。9WP-ISO

デイトナIII（埼玉）

3,763,548,620

ダメシューターK.K（ヘタレ）

個人申請 ジョイランド柏店（千葉）

全国1位スコア

2001年10月16日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
鉄拳4	ポール・フェニックス	1' 15" 78	くらもと まい♥	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム(大阪)
	スティーブ・フォックス	1' 34" 81	MFC-星白金あつし夫㊒	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	リン・シャオユウ	2' 18" 93	2号	
	キング	1' 59" 10	こまつゆ親衛隊NTS㊄	
	クリスティ・モンテイロ	2' 05" 71		
	三島 一八	1' 45" 28		
	ファラン	1' 57" 43	こまつゆ親衛隊-大将	
	クレイグ・マードック	2' 02" 20	こまつゆ親衛隊DNB	
	マーシャル・ロウ	1' 37" 93	テツケンヴ@WILLARD	タイトーインスタジアム(大阪)
	風間 仁	1' 26" 25	汁恥巣の人	レジャーパレス(北海道)
	ヴァイオレット	2' 45" 61	こまつゆ親衛隊NTS㊄	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	ニーナ・ウィリアムズ	2' 34" 06	テツケンヴ@WILLARD	タイトーインスタジアム(大阪)
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	連邦・シングル	19,078	キンケドゥ・ナウ	プレイシティ中央町店(鹿児島)
	ジオン・シングル	19,837	TOR	えの木(高知)
	連邦・チーム	39,911	89点くれたらもうやらぬ 彩季&眠人	
	ジオン・チーム	41,728	29秒落ち 眠人&彩季	
ドリームオーディション		608,310	えぶ(竹添 正利)	個人申請 ヒロデンプラザ1Fゲームコーナー(広島)
ヴァンパイアナイト		114,620	もう少し続けます…H	タイトーイン綾瀬(東京)
マイティ!パン	ツアー	8,950,800	シコルス萌え♥	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
ミスタードリラーグレート	アメリカ	1,146,390	HAM(タケテュ)	えの木(高知)
	北極	2,231,385	カスリ点が重要 HAM	
	タイムアタック	36" 10	精神汚染中につき寸止めBSX-㊎	個人申請ゲームインセブンアイランド(神奈川)
ストリートファイターZERO3↗(アッパー)	ディージェイ	6,423,700	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館(福岡)
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアム ファイト2000 プロ		6,286,800	死・魔・怨・ぜ・よ! AAZ	えの木(高知)
ギガウイング2	リミ	8京8362兆3883億1933万9030	SRAC-重力神ユセミSWY	グッデイ21(東京)
	タッグモード	30京4321兆8565億9350万0990	服部(左手)/服部(右手)	個人申請 コスタ・デル・ソル(愛知)
ドラゴンブレイズ	ロブ	3,715,500	お土産は木刀(兄者談) T³ームッシュ	アミューズメントフォーラムモア(東京)
燃えろ!ジャスティス学園		10,960,300	50万落ち受験生 白いモカキュ	えの木(高知)
スタントタイフーンプラス	中級	2,210,550	ししょう	レジャーパレス(北海道)
	上級	2,724,350	同上	
テトリスT.A. PLUS	マスターモード	7' 43" 75	いぺぱぴ	個人申請 ゲームスポットピア砂子(神奈川)
セガ・ストライクファイター	D国解放作戦	103,534	お店のメンテに感謝 RDX-寛千代	個人申請 ゲームパークスマイル館(東京)
	R連邦掃討作戦	95,219		
アクアラッシュ	練習	159.01	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	274.43		
	上級	348.80		
ストリートファイターIII 3rdSTRIKE	いぶき	9,838,200	だからギルに一本取られたんよ さきお	えの木(高知)
ガンバード2	タピア	5,054,400	龍太	プレイランドエフワン(宮城)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ヘビーメタル		5' 27" 30	28秒落ち M-1号	えの木(高知)
ズパパ!		10,202,800	ダイマル	星狩物語岸和田店(大阪)
ビートマニアIIDX 6thstyle	ラウンジ	4,431	YAN困りたい㊛	個人申請 スポラ九品寺(熊本)
	ビビッド	6,835	電脳雑技団 YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
	レイヴ	7,774	YAN困りたい㊛	個人申請 スポラ九品寺(熊本)
	トランス	7,393		ゲームプラザ白山(熊本)
	ヘヴィ	7,308		
	オールミックス	7,273	ABB@あっちゃん服ちょうだい。	ミルカトル加納店(和歌山)
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001		4,802.99	帝王	個人申請 ゲームセンターキング塚本店(大阪)
バーチャファイター4		3' 39" 93	HLS	遊道楽箱崎店(福岡)
婆裟羅2	百地 三太夫	9,173,480(8面)	TEN	GAME'S MILK(京都)
	明智 光秀	7,403,280(7面)		
	武田 信勝	6,284,860(7面)		
	溝瀧坊 随風	6,254,940(7面)		
太鼓の達人2		1,295,820	まっく=ごえ	釧路スガイ・ゲームプルプル(北海道)
ビーチスパイカーズ		253.3	今回からスコア担当っスよ! NST-KZR	アミューズメントパークNASA(長野)
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,360,660	LOG	トライアミューズメントタワー(東京)
	スターシーカーモード	27,670,760		
怒首領蜂II	実戦	7,874,219,910	よどさん	個人申請 キョンタゴン(東京)
三国戦紀 武将争覇		530,317,800	セイント	GAME'S MILK(京都)
戦国伝承2001		2,526,900	レタスに式神の城入れて下さい	レジャーパレス(北海道)
プロギアの嵐	ギャンブラー	197,256,860	Clover-TAC ボカンですよ!	個人申請 西千葉スターダスト(千葉)
スリルドライブ2	USA	3' 45" 56	FGM-UKA	GAME'S WiLL(京都)
コズミックスマッシュ		47,585,301	まる117	ゲームインみとや三河島(東京)

今回は**ヘビーメタル　ジオマトリックス**から。各種武器の特性と変化に富んだステージの把握が重要になる本作ですが、コメント通りあと28秒縮むのでしょうか?

ズパパはスターボムでのまとめ倒しが稼ぎのポイント。また、ジャンプやアタックのたびに得点が加算されるものや、スコアアイテムの得点がすべて2倍になるものなど、各種アイテムの活用が重要なポイントです。

婆裟羅2は全キャラ中最強と評判の百地三太夫のみ2周目2面に到達。しかし地獄の2周目もまだ前半戦。道中、ボス戦共に綿密なパターンが必要と思われます。果たして次回はどうなるか?

バーチャファイター4は弧延落からの空中コンボで、リングアウト勝ちが狙える影丸がトップに立ちました。

今回集計からからタイムリリースキャラも加わった**鉄拳4**は、PC巣鴨(東京)の「こまつゆ親衛隊」が圧倒的な強さを誇っています。パターン作り、やり込み共に群を抜いているのでしょうか。

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2はレシオ1のリョウで弱パンチ×2→強暫烈拳で相手を気絶させ、しゃがみ中キック→強極限流連舞拳→オリコン発動→強暫烈拳×4という画面端限定の77ヒットコンボが決め手。

怒首領蜂IIは前半でパワーアップアイテムを取らずに、ショットの威力が弱いことを利用して、コンボ数を増やす方針で点効率アップに成功したもよう。しかし敵が壊れず、

君もチャレンジ！ ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード
スコア（タイム）：23,646,800
面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2005年　12月　31日

稼点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘　㊞

← 個人申請ハガキ記入例

ビートマニアIIDX 5thstyle	アウトフェイズ	9,151	㋑	ゲームプラザキューティ（大阪）
ビートマニアIIDX 4thstyle	トランス	5,365	AGO氏	
	テクノ	5,548	AGO先生	
	7スターズ	6,310	AGO-ナイン	
	ナオキ	5,913	AGO-九	
	ユーロビート	6,084	AGO-9最近グラIVドハマリ！	
	ボーカル	3,806	AGO-9	
	ハッピー	6,076		
	トリップトラップ	4,286		
	クラブ	5,476		
ビートマニアIIDX 3rdstyle	ハウス	3,674	電脳雑技団YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	スペシャル	5,507	AGO-9	ゲームプラザキューティ（大阪）
	ソウル	4,088		
	ダンス	5,769		
	テクノ	5,633		
	クライマックス	5,625		
	ピアノ	3,537		
	ナオキ	5,152		
ビートマニアIIDX 2ndstyle	ディスコ	4,389	㋣	ゲームプラザキューティ（大阪）
	DJ TAKA	3,922	㋗	
ショックトルーパーズ セカンドスカッド	エンジェル	26,195,090	だからラスボスで体力点落ちたんよさきお	えの木（高知）
ストリートファイターEX2	ガルダ	3,965,300	口は弁護士心は詐欺師かりすま	えの木（高知）
	ザンギエフ	3,164,000	スカロdream♥SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	シャドウガイスト	3,634,500		
レイディアントシルバーガン	ステージ4	27,119,860	山ちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
エスプレイド	JB-5th	37,968,600	店員さん	遊道楽箱崎店（福岡）
	美作いろり	41,930,540	電脳雑技団YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
雷電DX	初級連なし	7,565,400	地獄龍-ちょく	個人申請 アレックス御幸店（栃木）
戦国ブレード	アイン	2,390,600	J.G.K.-ALL㊓	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
	ユーニス	2,200,200	D.I	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
レインボーアイランドEXTRA		94,356,200	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
ストライカーズ1945	ムスタング	2,213,200	中野龍三	ゲームコスモ町田店（東京）
	ZERO	2,239,900	J.G.K.-ALL㊓	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
	ライトニング	2,308,100	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
ぷよぷよ通		1,300,000	ERI	プレイシティキャロット松本店（長野）
ファイターズヒストリー	マーストリウス	1,264,000	L2A-GYO	GAME'S WiLL（京都）
デンジャラスシード	フルオート	4,220,400	CYR-WAR	ゲームコスモ町田店（東京）
スーパーパン	ツアーモード	9,866,350	RCA-YMT	個人申請 ゲームセンタースキモト（東京）

お詫びと訂正

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー2（コマンチ）	3,430,200	ひろせ	ランダム51万、1周180.6万 残×3
2	ゼロガンナー2（アパッチ）	3,069,050	ひろせ	ランダム48万 1周169万 残×1
3	ゼロガンナー2（ホーカム）	3,348,700	エロ漫画通。	
4	プロギアの嵐（ミリタント）	167,316,030	いまきち	プレッシャーがすごすぎです 残×6
5	プロギアの嵐（ギャンブラー）	32,653,620	明大前レシオ1シューター	2-2 1周2700万強へなちょこです。

12月号211ページに掲載しているGAME IN ナミキのスコアが誤っていました。正しくは左記の表の通りとなります。店舗様、スコアラーの方々にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

死亡率も上がったとのことです。また、理論上はスコアが高くなるはずのインターネットランキングモードは、敵が弾を撃つタイミングが毎回違うため、現実問題プレイがつながらないという話です。

2億点の壁が厚い**プロギアの嵐**は1周目5030万、残×5でのスコア。2周目4面ボスまでノーミスノーボムだったそうですが、ラスボスでの3ミスは痛恨という感じでしょうか。また、2カ月連続更新なしのミリタントも、じわじわとほかのプレイヤーが追い上げてきています。

ヴァンパイアナイトは、1面100%、2～4面は90%以上という職人級の命中率。わざとダメージを受け、ランクを下げるランク落としは、4面からやっているようです。

ドラゴンブレイズのロブは、2周目砂漠面ボスで1発だけボムを使用したスコア。特に2周目6面ボスでボムを使わずにテクニカルボーナスを取っているのには脱帽です。

ずらりと並んだ**ビートマニアIIDX**のスコアは、ほぼAGO-9氏によるもの。もはやコメントもできないほどブッちぎりのうまさですね。

レイディアントシルバーガンの4面コースと**ガンバード2**のタビアがついに大台達成。しかしまだ争いは続きそうな気配……。

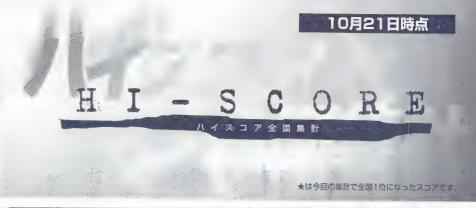
また今回はここにきて150万点もの大幅な更新を見せた**エスプレイド**の美作いろりに注目。3面終了時1435万点、ノーミス残バリア15%という内容でプレイヤーからは「いろり終了?」とのコメントがありました。

※12月号全一表に掲載したガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカの講評に誤りがありました。「アレクシア」を5面ボスと表記していますが、正しくは4面ボスです。ここに訂正いたします。

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1 ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	1'32"31	IKM	ALL
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle(レイヴ)	7,607	DEAD	ALL
3	ギターフリークス 6thMIX(ノンストップオーダー)	866,336,200	JTK	ALL
4	ギターフリークス 6thMIX(ボーナス)	360,437,600	JTK	ALL
5	パカパカパッション スペシャル	2,193,120	DOG	ALL マニアック

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	2,975,396,140	MJN-T.Y	ALL 30億出ません
2	式神の城(玄乃丈)	1,472,360,040	TEO	5-3
3	ドラゴンスピリット(New Ver.)	351,580	RAK@ロイヤルから出張	9面 連付
4	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(ノーマル)	418,250	luce	
5	機動戦士ガンダムDX 連邦VS ジオン(チーム・連邦)	19,820	ヤマトタケル&ヒミコ	ALL ガンダム、ジム

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Aタイプ)	710,102,840	ヤキソバンDX 1から出直します	ALL A-L 残×4
2	TATSUJIN	10,000,000+α	新ヤキソバガイン㊗	連付 8-1で達成 10,189,350
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,308,100	戦国人	ALL 連付 1周 120.8万
4	プロギアの嵐(ミリタント)	76,273,610	NSX	2-5 ネイル
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	8'39"95	JAC	ALL

レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条 3-6-30 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳4(風間 仁)	1'26"25	汁恥巣の人	ALL 連同付
★	戦国伝承2001	2,526,900	レタスに式神の城入れてください	ALL 連付 金の隼→金の隼
★	スタントタイフーンプラス(中級)	2,210,550	ししょう	ALL MT
★	スタントタイフーンプラス(上級)	2,724,350	同上	ALL MT
5	スクランブルスピリッツ	10,000,000+α	OAM-MRX®	4周目5面で達成 連付

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	3,899,881,130	YSK	ALL 5-1 アホ×4 2ミス
2	戦国伝承2001	1,910,600	DAI	紅→阿国 ノーミス ALL
★	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,360,660	LOG	ALL ノーミス
★	どきどきアイドルスターシーカー(スターシーカーモード)	27,670,760	LOG	ALL ノーミス
5	ナイトストライカー(Sゾーン)	92,812,010	HOLiNO	ALL . パシフィスト

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1 ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバード2(タビア)	5,054,400	龍太	ALL 連付 チェーン113
2	ガンバード2(バルピロ)	1,703,300	Vine	2-3 連付
3	ソニックウィングス2(A-10)	1,521,800	Debian	2-6 連付
4	ソニックウィングス2(F117)	1,419,900	Kondara	2-4 連付
5	ビートマニア コンプリートMIX2(ファイナルステージ)	2,957	Turbo	ALL

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(風間 仁)	1'31"66	ジョンガリ(ロシア語:オヒョイ談)	ALL
2	鉄拳4(クリスティ)	3'56"88	MaMa	ALL
3	プロギアの嵐(ミリタント)	95,584,840	レジャーに式神入れてください	ALL 残2 ネイル
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ネクロ)	7,370,100	D44	ALL
5	ファイナルファイト(ガイ連付)	3,095,570	A.Y by レタスクラブの残りto~	ALL 鎌金ボタンなし

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	コズミックスマッシュ	47,585,301	まる117	ALL KIDOU ルート
2	バトルガレッガ(チッタ)	9,638,610	メッコール配達人	BHmk2
3	ビートマニア 6thMIX(ハイスピード)	3,301	バレンチノたつ	ALL
4	ビートマニア 6thMIX(S&T)	3,883	はれのちたつ	ALL
5	ビートマニア 6thMIX(AM-EAST)	2,603	チョモランマたつ	ALL

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	2,942,987,730	寸止めSSM	ALL
2	プロギアの嵐(ミリタント)	72,070,460	NSX	2-5 β式 GF
3	機動戦士ガンダムDX 連邦VS ジオン(チーム・ジオン)	25,268	KENと祈祷戦士XYZ	ALL シャアゲルググ&シャアザク
4	ヘビーメタル ジオマトリックス	8'58"05	SSG	ALL ゼウス
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3563.171	Y.W	ALL Cグルーヴ

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦VS ジオン(ジオン)	18,306	S.A	ALL 撃墜数45 シャアゲルググ
2	鉄拳4(風間 仁)	1'33"81	余裕もち過ぎて〆切に間にあわず	ALL Ver.C
3	鉄拳4(ポール)	2'03"28	T.K.T(へりおす)	ALL Ver.C
4	鉄拳4(スティーブ)	2'09"26	CNT	ALL Ver.C
5	鉄拳4(マードック)	2'51"68	CNT	ALL Ver.C

東京レジャーランド小岩店

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦VS ジオン(チーム・連邦)	33,490	セイラ・トシ&スレッガー・トシ	CPU28 40ニュータイプA/B 少将 中将 A ガンダム2
★	機動戦士ガンダムDX 連邦VS. ジオン(チーム・ジオン)	37,447	ランバ・トシ&ドズル・トシ	CPU28 37ニュータイプS A 中将 大将 A シャアゲル2
3	式神の城(ふみこ)	1,300,223,330	KOS-㊙	初クリア記念 14483枚 式神超人 ALL
4	式神の城(小夜)	888,978,650	KOS-㊙	初クリア記念 7562枚 式神超人 ALL
5	カプコン VS エス・エヌ・ケイ2	1328.573	ドズル・トシ	適当 ALL

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1階 ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	93,486,260	ECM-SSI-S.I	ネイル 2周 ALL 残機2
2	式神の城(小夜)	3,037,441,890	COPE-かえで	ALL コイン×39291
3	式神の城(光太郎)	2,355,150,770	T.Y	ALL コイン×30467
4	鉄拳4(三島 一八)	2'50"80	CDR	ALL
5	式神の城(金)	1,952,169,230	CDR	ALL コイン×27253

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャノンダンサー	6,173,480	太田出現率3%	ALL 連付 すんませんを載せちゃいました。
★	太鼓の達人2(むずかしいコース)	1,295,820	まっく・ごえ	ALL コンボ ちょこっと65.5万 ウルト564万
3	ゼクセクス	1,088,000	コナミック	2周目1面
4	ビートマニアⅡDX 6th style(レイヴ)	7,670	EURO	ALL 3620-430-73-6-19
5	ビートマニアⅡDX 6th style(オールミックス)	6,942	SYUN	ALL 3064-814-46-6-15

グッデイ21

東京都江東区北砂7丁目4-41 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	2,420,377,620	QOO2	ALL 7ミス まだ上がる!
2	式神の城(金)	3,286,443,260	T.G-ASK	ALL 7ミス
3	式神の城(ふみこ)	2,347,576,120	tarou	ALL 5ミス
4	ミスタードリラー グレート(エジプト)	2,120,425	T.G-ASK	タイゾウ 8'48"13
5	アルゴスの戦士	10,537,420	NRX-044	ALL タコミス×1

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	1,100,053	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPD-YI	ALL 1012ブロック MAX16連 ついに出ました110万
2	ビートマニア 6thMIX(テクノ)	3,303	AKI	ハイスピード 2 ALL
3	式神の城(小夜)	4,835,323,870	ユセミSWY	7ミス ALL アホ
★	式神の城(金)	4,391,808,920	運も味方した。9WP-ISO	ALL 4ミス
5	式神の城(玄乃丈)	3,549,322,510	ダメシューターK.K	ALL 4ミス コイン43481 1億以上落ち

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	69,141,940	T.Kiz	α 2-4
2	プロギアの嵐(ミリタント)	93,288,740	DIS	β 2-5
3	式神の城(光太郎)	3,371,492,270	DIS-もりひ	ALL 5ミス 39962
4	式神の城(小夜)	2,348,897,730	KOL	ALL 3ミス
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(グリフォンマスク)	3,456,100	Y.K	ALL P×1落ち

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702(北海道)**
オヒョイ狩りさん『VF4』で大ブレイク!! しかし、当店にはいまだ入荷せず……。
by㊫J

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
『式神の城』のハイスコアトライ&1億点ニアピン狙いが熱いマトになっています。5-1のレーザービット(?)にて式神の酷使が続いており、過労死が心配です。
by新スコア担当 並川α

●**アミューズメントフォーラム モア(東京都)**
スコア出しに来てください。スコア無くなっちゃうかも。お願いします。来てください。プロギア50円です。

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
みとや空耳アワー ①サイク➡⬋➡Ⓟ……「おっぴっぱ!」。②アイスマン➡⬋➡ⓅⓅ……「あーっていっ痛」。③張飛ジャンプ中➡A……「あぼぼやん」。今、あぼぼやんが大ブームです。
byNAG

●**ゲームコスモ町田店(東京都)**
プレジャーキャッスル(現タイトーイン町田)は今月をもって閉店します。永く14年に渡る強豪店でしたが、今はお疲れさまでしたとしか言いようがありません。次回からゲームコスモ単独集計となります。
by中野

●**大久保アルファステーション(東京都)**
当店では『ガンダム』を4ライン、4台で稼動させております。ハイスコアに練習に御利用ください。『DX』も大人気です。

●**グッデイ21(東京都)**
当店では、『式神の城』が絶好調! 対戦では『キャリバー』が熱いです。皆さまの御来店お待ちしております。

●**GAME IN ナミキ(東京都)**
『カプエス2』の全国大会予選を12月9日(日)12時から開催致します。当日はシャオ@モー大好っ娘さんによる実況解説があります。そうそう、『VF4』50円ですのでぜひ。

●**ロイヤル(東京都)**
当店の稼動ゲームは、ゲーマーズセントラルさんのデーターベースで、随時確認することができます。それとなぜか『アルゴスの戦士』がはやり出しました。

●**GAME BOSS(神奈川県)**
『バーチャロンフォース』、『DOCⅡ』好評稼働中です。

●**ゲームガリバー青葉台店・熊谷店(神奈川県)**
『式神の城』ふみこ使い募集中……。

●**アミューズメントパークNASA(長野県)**
お待たせしました、NASAのホームページが復活しました! また皆さんと楽しいページにしたいです。イベントは要チェック!
by新担当くされ

●**アイリン夢空間(岐阜県)**
チョコラゲヴル?のアノマロカリス欲しいです。当店カウンターまでお持ちください。待ってます。プラキオサウルスと交換します

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
しまさん、先日は遠征ありがとうございました 皆さま年末年始はどのように過ごされますか? コタツにミカン、そしてTVというのもいいですが、ぜひコンドルでゲームという選択肢もよろしくです。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『VF4』、『鉄拳4』、『カプエス2』がまだ熱いのに、ここにきて『KOF2001』と『ソウルキャリバーⅡ』ですか! これはやるっきゃないですね! 根っからの『KOF』好きの店員AOIでした。

●**ゲームプラザ トンガ王国(愛知県)**
名古屋にあるのはマウンテンだけではありません。月天もあります。ウェイトレスが巫女の格好をしていることで有名な居酒屋です。トンガ王国もありますが、オマケにすぎません。月天好きなNMT

扇ケ丘レジャーセンター

石川県石川群野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,072,996,360	KTN	ALL 銭×52057
2	式神の城(金)	3,294,309,940	VIZ	ALL 銭×43405
3	プロギアの嵐(ギャンブラー)	109,740,400	T.I	2-5
4	プロギアの嵐(ミリタント)	104,061,280	FMJ	2-5 ネイル
5	サンダードラゴン2(1P側)	5,062,970	BCG 文字8つ落ち	ALL 5万×4落ち

ロイヤル

東京都中野区中野5丁目52-15-513 ☎03-3387 9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,388,982,230	9WP-USO-RYO	3ミス 5-3気合
2	ダブルドラゴン	120,710	ロイヤル店長 G	ALL まだまだ
3	アルゴスの戦士	10,064,410	H.K	残×8 40万おち ALL
4	パカパカパッション	1,320,290	RAK@209系 パカるんです	98-98-97-97 穴ウメ用
5	レイフォース	3,167,100	NFM-射紳-TLK	最終面

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	3,561,437,020	SYO	ALL CLASS S 42993
2	式神の城(小夜)	3,443,569,660	GOO@アテナ3分、ナコ2分、小夜は十回	ALL CLASS S 40900
3	式神の城(玄乃丈)	1,530,349,070	OnOx@azito アンヘルはもっと好き	ALL CLASS S 22257
4	式神の城(ふみこ)	3,370,854,440	ROU	ALL CLASS S 40166
5	プロギアの嵐(ギャンブラー)	96,204,110	IMU	β式 1周4200万 残×9

アベニュー北口店

山梨県甲府市中央1-12-3 ☎055-2278681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(初級)	274.43	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	348.80	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(練習)	159.01	NGP-ANP	ALL
4	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	2,625,640,830	サムライ日本	ALL 残1 A-E
5	鉄拳4(ポール)	1'34"75	KKD	旧バージョン ALL

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎0044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	4147.950	だる	ショウ(1)、キング(1)、ルカー(2) Aグループ ALL
2	ギガウイング2(リミ)	8京7558兆5275億9949万2640	穴ウメ	10月3日 ALL
3	パカパカパッション2	3,557,790	DDC	マニアック シルバーチップ 98-98-96
4	上海 万里の長城 THE GREAT WALL(グレートウォール)	404,470	∀KR	st.25
5	上海 万里の長城 THE GREAT WALL(北京)	726,530	だる	ALL

Jam's下井草

東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6th style(ラウンジ)	4,300	ちくわ店長おはる「3年ぶりに田舎行った。	
2	ビートマニアⅡDX 6th style(ビビッド)	6,641	ちくわ店長おはる「お好み焼きうまかった。	
3	ビートマニアⅡDX 6th style(レイヴ)	7,474	ちくわ店長おはる「ちからのそばもウマイ!	
4	ビートマニアⅡDX 6th style(トランス)	6,964	髪の毛切った常連様。	
5	ビートマニアⅡDX 6th style(オールミックス)	6,590	おはる店長ちくわ 何しに帰ったんだろ?!	

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	三国戦紀～武将争覇～	358,278,200	チョブれん	ALL 貂蝉
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	4395.469	長野の会長の友達	ALL 連付 Nグループ テリー、モリガン、ロレント
★	ビーチスパイカーズ	253.3	今回からスコア担当っスよ! NST-KZR	ALL
4	式神の城(光太郎)	1,232,527,680	ペンギンマスク1号	ALL S 14956
5	式神の城(小夜)	1,820,664,260	ペンギンマスク2号	ALL S 23943

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイナミックゴルフ	−17	B.B	18H ALL GEORGE
2	蒼天龍	465,750	9638(社長)	ALL
3	鉄拳4(ヴァイオレット)	4'29"38	R.C	ALL
4	鉄拳4(スティーブ)	3'27"58	CHU	ALL
5	鉄拳4(ニーナ)	4'04"05	YDG	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1&B2 ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(金)	4,233,076,040	運が味方していない9WP-ISO	ALL 4ミス 2億落ち
2	式神の城(ふみこ)	2,526,371,280	見習い魔女 オゼットちゃん	ALL
★	鉄拳4(三島一八)	1'45"28	こまつゆ親衛隊 NTS㊮	ALL
★	鉄拳4(ファラン)	1'57"43	こまつゆ親衛隊-大将	ALL
★	鉄拳4(マードック)	2'02"20	こまつゆ親衛隊 DNB	ALL

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	登竜門	1,162,640	あすたろと!	ALL コウ・バオイ
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3688.922	NSZ	リョウ・ダル・ザンギ ALL
3	プロギアの嵐(ギャンブラー)	38,239,130	F.M	2-3
4	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(デス)	3'27"31	NSZ	m Lv512
5	ガンバード(マリオン)	2,038,200	PSD	ALL 連付

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1 ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	6京7080兆3401億6595万3490	RF	ALL
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	9'02"51	BCD	S9 完全クリア
3	バーチャファイター4	5'56"46	風来坊	ALL アキラ
4	バーチャファイター4	7'09"80	ILL	ALL パイ
5	バーチャファイター4	7'48"56	GKN	ALL サラ

ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945(P-51 ムスタング)	2,213,200	中野龍三	ALL 1周115万
★	デンジャラスシード	4,220,400	CYR-WAR	ALL 連付
3	ガンバリッチ	17,405,900	サチョー君元気でやってる?中野	ALL マリオン コスモは駅前!
4	エスプレイド(J-B 5th)	19,950,890	病気でもいいからたまに遊びに来て。中野	ALL ハンズの通り世界堂向かい
5	怒首領蜂(Bタイプ)	157,521,820	S.O	2-6 ショット強化 MAXHIT 481

アイリン夢空間

岐阜県本巣群穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦VS ジオン(チーム・ジオン)	30,781	グリスワルズレガシー	ALL シャア専用ズゴック×2 シャア専用ゲルググ×2
2	ダイナミックゴルフ	−19	WOODS	ALL DAVID
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(連邦)	17,620	奴はいらん。	ALL ガンダム
★	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	27,119,860	山ちゃん	ALL 連同付
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	29,286	ミシカルソード(緑)	ALL シャア専用ゲルググ×2

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	17,360,880	ゴッドフクダ氏メロンパワーで自己ベX68	ALL ダイヤル連付 鳥261万 B押し
2	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	12,200,590	ヘタレ浪人ⅡZ	4号機 ABC同時押し ALL ダイヤル連付
3	怒首領蜂(Cタイプ)	217,092,120	呪凶介	ショット強化 2周 ALL 残0 残ボム5
4	ライフフォース(2P側)	10,000,000+α	呪凶介	17周目6面で達成 残27機
5	レイディアントシルバーガン(ステージ2)	16,695,760	RYO-AMK	ALL ノーミス AB、BC同時押しボタン付

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2丁目17-2 アルファビル6F ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェーブランナーGP(初級)	2'51"153	JKP-RDX 寛千代	ALL 315
2	ビートマニアⅡDX 6th style(オールミックス)	7,082	WILD	
3	三国戦紀～武将争覇～	503,644,000	暗黒剣士ミナ	ALL ホウトウ
4	セクシーパロディウス	894,700	NFM㊢㊑TFC	7面 シューティングスター
5	オペレーション ラグナロク	2,826,150	NFM-射神-TLK	7面 LOW、ウェーブ、AS、ウェーブ

ゲー事典 ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://gameboss.net/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997 ■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
11月から12月にかけて『VF4』、『鉄拳4』、『カプエス2』のゲーム大会を開催します。詳細はホームページまでアクセスしてね。
http://www.college1.co.jp

●**ゲームランド おにごっこ(三重県)**
祝！ アルカディア掲載！ スコアラーの方々に頑張っていただけるよう、常に最適な環境に整えてあります！ スコアを出すならぜひ、おにごっこへPLAYしに来てみてください。
by JYO

●**GAMEs MILK(京都府)**
長崎の七原様、御来店ありがとうございました。またお会いできるような気がします。

●**ネオアミューズメントスペース a-cho(京都府)**
『式神の城』いいです 皆さま『式神の城』のハイスコアお待ちしております。あと『怒首領蜂』も復活していますので、機会があればやってみてください。

●**タイトーインスタジアム(大阪府)**
あーちゃん御様、来店ありがとうゴザイマシタ。テツケンヴ@くまちゃん様、来月も来てください。

●**ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山県)**
ついに本年も後1カ月となりました。でも最後の1カ月もミルカは激しく駆け抜けますよ～!! 年末恒例毎週大会ポイントラリーを始め、さまざまな企画が目白押し！ 最後の最後まで完全燃焼します！

●**スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)**
寒くなりましたね。つきに雪が降って気軽に遠征ができなくなります。その前に、来店されたことのない方はぜひ!! 場所が分かりにくければ、電話で対応しますので。
byらっきょ

●**ゲームスポット ハロウィン(島根県)**
スコアラー大募集中です。P.S.『IIDX』開発のKAGE氏、来店ありがとうございました。

●**えの木(高知県)**
『カプエス2』は、最近大変うまい方々が来てくれるようになりました。この号が出るころには、大会予選の結果も出ていることでしょう。あと、スコアラーの皆さんは遊ばずにスコアを出してください。仕事です(義務)。

●**ゲームプラザショールーム(熊本県)**
長崎のBAN-MAXさん、MATTさん、福岡の出雲良子さん、エスプ遠征ありがとうございました。

●**プレイシティ 中央町店(鹿児島県)**
今回も『ガンダム』全一を目指してみんな頑張っています。キンケドゥ氏をはじめ、キリア氏&nach+氏全一ゲットしてちょー あとは、新店舗オアシスもヨロシク。P.S.TAU氏はいずこへ(笑)。

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	3,720,094,940	つながらんもうやらん AXIOM-HY男	ALL 2ミス 43227
★	鉄拳4(ポール)	1'15"78	くらもと まい	ALL 同付
3	鉄拳4(風間 仁)	1'33"73	世界4位	ALL 同付
★	マイティ・パン(ツアー)	8,950,800	シコルス萌え♡	ALL 連付
★	戦国ブレード(ユーニス)	2,200,200	D.I	ALL 連付

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 2nd style(ディスコ)	4,389	㋙	やっとぬけた…
★	ビートマニアIIDX 2nd style(DJ TAKA)	3,922	㋘	ハァハァ
3	戦国ブレード(ユーニス)	2,182,300	D.I	ALL 残0 火山 ST-無し
4	グラディウスIV(6番)	3,487,700	HYAKU-KIK	6-4 フォース・F
5	ビートマニアIIDX 5th style	9,151	㋑	V 大当たり

タイトーインスタジアム

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城(光太郎)	3,943,992,590	狂牛娘。あーちゃん㊧	ALL
2	鉄拳4(風間 仁)	1'35"51	テツケンヴ @ROK	ver C ALL 同付
★	鉄拳4(ロウ)	1'37"93	テツケンヴ @WILLARD	ver.C ALL 同付
4	鉄拳4(キング)	2'11"96	テツケンヴ @WILLARD	ver C ALL 同付
5	鉄拳4(シャオユウ)	2'22"68	テツケンヴ @ROK	ver.C ALL 同付

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎072-762-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 6th style(トランス)	7,341	電脳雑技団 YMG-Ⓒ	HS-3
2	ビートマニアIIDX 6th style(オールミックス)	7,165	電脳雑技団 YMG-Ⓒ	HS-3
★	ビートマニアIIDX 6th style(ビビッド)	6,835	電脳雑技団 YMG-Ⓒ	HS-2
4	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	7'58"15	d/dS	S9 24万
★	ビートマニアIIDX 2nd style(ハウス)	3,674	電脳雑技団 YMG-Ⓒ	ランダム

ジャスコ川西店・三栄プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(キング)	2'48"18	SKR	ALL
2	鉄拳4(ポール)	2'00"83	リオン	ALL
3	鉄拳4(クリスティ)	3'19"56	1OIN	ALL
4	エスプレイド(J-B 5th)	34,603,250	A.I	ALL ノーミス 円500
5	ティンクルスタースプライツ	3,206,317	M.Iくん	ダークラン ALL MAX48Hits 残0

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 6th style(オールミックス)	7,273	ABB@ あっちゃん服ちょうだい。	
2	バーチャファイター4	6'09"78	のーきょー@ぽちぽち	ラウ
3	式神の城(玄乃丈)	1,093,732,530	ARL	5-1 16542 クラスB
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	15,463	SHU@ 連邦、ジオン難しすぎ。	44C ガンダム/ガンダム
5	ズパパ	4,960,300	C-A@ レトロゲーム最高！	7-2

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 6th style(レイヴ)	7,480	634?	ハイスピード3 Easy AAA
2	ドラムマニア5thMIX	374,736,000	417	Mens-J ハイスピード 3.5 EXTREEM left
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3,165,324	TSU	八神 庵、ケン、ルガール Cグルーヴ
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(連邦)	6,232	S-MEN	#6 ガンダム
5	式神の城(光太郎)	981,770,720	STG	5-2

遊ingポイントセオラ

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(連邦)	15,363	アイボン少尉	ALL ガンダム(地上、宇宙共)
2	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	28,078	かっとび！マンホール軍曹とアイボン少尉	ALL ガンダム(地上、宇宙、2人共)
3	式神の城(光太郎)	2,731,811,310	あーもう腹立つわこのゲーム OH!!	ALL
4	ビートマニアIIDX 6th スタイル(レイヴ)	7,627	Afro	ALL HS-3 ⓒR ピカグレ 85%
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	4214.313	ARTA	ALL Cグルーヴ ケン・キム

ネオアミューズメントスペースa-cho

京都府中京区寺町通四条上る東大文字町302・303 A-b'eakビル2F ☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	700,921,770	SSP-もーもー揚雲	残3 ALL ショット強化 2-6ボスにて1ミス
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	152,470,140	みず	チェーン 2周ALL 残4 小夜たん萌え
3	プロギアの嵐(ミリタント)	60,492,420	一般人EZ	β 2-5
4	ビートマニア 6thMIX	2,148	EZ	ALL 93%
5	式神の城(小夜)	3,482,678,780	YYN-みず	ALL デューク進藤はポンコツ

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェーブランナーGP(中級)	3'00"485	ANA魂駄	ALL
2	ウェーブランナーGP(上級)	3'16"040	ANA魂駄	ALL
★	スリルドライブ2(USA)	3'45"56	FGM-UKA	ALL MT
★	ファイターズヒストリー(マーストリウス)	1,264,000	L2A-GYO	ALL 連同付
5	Gダライアス(ニュー)	37,153,660	クリオネ始めました。L2A-大明神	ALL 連付

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	5'38"03	ANC (MILKの信長様)	アキラ
2	ズパパ	8,384,200	BMW	ALL
★	婆娑羅2(百地三太夫)	9,173,480	TEN	天の巻 8面連付
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	4429.247	103流・ヘボイ人運ゲーぽいきがする。	ALL Aグルーブ リョウ・テリー・ザガルト
★	三国戦紀～武将争覇～	530,317,800	セイント	ALL ノーマルモード ホウトウ

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(連邦)	20,734	新人類・キムアツ	ALL ガンダム
2	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(ジオン)	18,253	キムアツ	ALL シャアゲル
3	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(チーム・連邦)	34,850	キムアツ&ジョニ夫	ALL ガンダム×2
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・ジオン)	32,371	キムアツ&マンニョ	ALL シャアゲル×2
5	ガンバード2(タピア)	3,749,100	GAL	ALL 1周162万 MAX62

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	6'51"38	G-408	ラウ
2	鉄拳4(ポール)	3'13"93	H/M	
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	1680.957	AAA	C-GROOVE 京、ケン、ルガール
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(連邦)	3,957	ヤムロ少尉	陸戦用ガンダム、ガンダム ステージ5
5	式神の城(光太郎)	1,321,330,400	A	ステージ5-3 クラスA

GAME-COLLEGE

愛知県長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	3,247,802,880	SHT	連付
2	戦国伝承2001	1,432,000	K.W	
3	ズパパ	7,332,800	K.W	
4	鉄拳4(クマ)	2'43"93	MM5	
5	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(連邦)	11,247	ポ中	地上:ガンダム 宇宙:ガンダム

ビックプレイランド

愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘビーメタル ジオマトリックス	6'20"98	暴力弾	ALL 一本落ち デューク
2	式神の城(ふみこ)	2,175,463,720	穴埋め番長	ALL
3	式神の城(玄乃丈)	987,075,850	PKN	ALL ただのクリア?
4	式神の城(光太郎)	527,410,040	AAAA	4-3
5	式神の城(金)	1,276,422,210	ANNY	5-3

ファイブオー 津店

三重県津市浜三丁目15-2 ディアホームズ志とも1F ☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	12,349,450	参考シューター見習い ミッチーくん	4号機 ALL
2	雷電	5,371,460	UPI	2-8 連付 2P側
3	マッハブレイカーズ(ビーストホール)	8,748	名無しのごんべえ	マコト 1P側
4	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	7037m9	ごんべえ	マコト 2P側
5	マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	213m17	ごんべえでええの? ごんべえってなに?	カール 2P側

ゲー事典 ■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/ ■GAME COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■GAME'S WiLL http://www.gameswill.co.jp/ ■ゲームプラザキューティ http://www.ac.wakwak.com/~mito/

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6th style(ビビッド)	6,785	YAN困りたい㊗	
★	ビートマニアⅡDX 6th style(トランス)	7,393	YAN困りたい㊗	ミラー
★	ビートマニアⅡDX 6th style(ヘヴィ)	7,308	YAN困りたい㊗	ミラー
4	ビートマニアⅡDX 6th style(オールミックス)	7,100	ヒッキーとクオリティの板ばさみ㊗	
5	式神の城(玄乃丈)	3,254,567,060	KEY	ALL 3ミス

サブカルチュア
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6th style(トランス)	6,721	CIN	ALL
2	ビートマニアⅡDX 6th style(ビビッド)	6,462	CIN	ALL
3	ビートマニアⅡDX 6th style(ラウンジ)	4,235	CIN	ALL
4	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	2,111	DISK	ALL
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	6'43"71	羽嶋兄や	ゼウス ALL

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2915.155	HIR	京、チュンリー、キャミイ
2	ヘビーメタル ジオマトリックス	13'24"50	HIR	STAB
3	ヘビーメタル ジオマトリックス	9'41"46	D !?がねえぞぉおお(狂)	1人プレイ 使用キャラ闇下・…もとぃファントム
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	20,055	Red BL@CK	陸ガン(180)、ガンダム、31機 陸ガン(BR) ガンタンク、33機
5	バーチャファイター4	11'36"57	倉吉ミジンコ	ラウ 54連勝

ゲームスポットフォーカス
大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	8,778,000	タサキくん	ALL
2	ツインビーヤッホー(スペシャル)	10,006,840	やっと1千万…。ハッツミー	ALL 残×1
3	トップハンター	784,500	このルートは限界か?ハッツミー	ALL 残×0 BP×8
4	エスプレイド(美作 いろり)	25,344,450	あん時のいのき	ALL 残×3
5	ギガウイング(カーマイン)	190兆4733億7775万2690	メ、目指せ(?)200兆…。ハッツミー	ALL B×6 4990万倍

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	1'32"11	JOKER	ALL 同付
2	鉄拳4(風間 仁)	2'21"63	JOKER	ALL 同付
3	鉄拳4(三島 一八)	3'30"03	JOKER	ALL 同付
4	鉄拳4(ニーナ)	2'34"88	JOKER	ALL 同付
5	鉄拳4(吉光)	2'48"60	JOKER	ALL 同付

ゲームスポットハロウィン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	4'38"81	ACQ@ミラクルエース	レイ・フェイ ver.B
2	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,023,665	KEN	ALL プチ
3	ミスタードリラーグレート(エジプト)	1,971,270	YAM	ALL プチ
4	ミスタードリラーグレート(北極)	1,907,810	YAM	ALL プチ
5	鉄拳4(風間 仁)	3'35"60	@@@	

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-14 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(連邦)	20,935	キンケドゥ・ナウ	ALL 地上・宇宙、ガンダム
★	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(ジオン)	18,835	キンケドゥ・ナウ	ALL 地上・宇宙:シャア専用ゲルググ
3	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	34,904	キンケドゥ・ナウ キリア・マハ中尉	ALL 地上・宇宙共にガンダム
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	33,602	キンケドゥ・ナウ nach+	ALL 地上・宇宙共にシャア専用ゲルググ
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	6'52"50	nach+	ALL デューク

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	1,742,850,090	Mr-RAY	8-5-2
2	蒼天龍	148750	Mr-AZX	ALL
3	ミスタードリラーグレート	1,000	Mr-AND	宇宙 中級 ALL
4	サイヴァリア リビジョン	29,258,700	Mr-TLY	133 X-B
5	ギルティギア ゼクス	3,384,900	Mr-GGX	ALL ANGI

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	19,036	JUM.ABB	ガンタンク・ガンダム ALL
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	67,267,220	YOU	2-5
3	プロギアの嵐(ミリタント)	65,266,000	YOU	2-5
4	鉄拳4(ポール)	3'01"23	Y.O	ALL
5	燃えろ!ジャスティス学園	1,991,500	HAN	恭介・夏・委員長 ALL

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1階 ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	3,471,940,790	S.T	A-type E ALL
2	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	3,004,814,280	MGD-T.T	A-type E ALL
3	魔法大作戦(ボーンナム)	2,201,270	ESP-TAU	2周目4面 1周180万
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	765,700	HIS	ALL
5	ミスタードリラーグレート(北極)	2,055,020	AKI	ALL 連付

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階 ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	5'43"58	GEN	アキラ
2	バーチャストライカー3	+24	WHOちゃん	イタリア 24-0
3	鉄拳4(三島 一八)	3'38"51	S.H	
4	鉄拳4(風間 仁)	4'20"70	S.H	
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	1779.720	クロちゃん	Cグループ Gルガール出現 響、マキ、ロック ALL

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ヘビーメタル ジオマトリックス	5'27"30	28秒落ち M-1号	ALL ファントム
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	41,728	29秒落ち 眠人&彩季	ALL シャア専用ゲルググ×2
★	ミスタードリラーグレート(北極)	2,231,385	カスリ点が重要 HAM	ALL 連付 アンナ
★	燃えろ!ジャスティス学園	10,960,300	50万落ち 受験生白いモカキュ	ALL 英雄・響子・恭介
★	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,965,300	口は弁護士心は詐欺師 かりすま	ALL 連同付 カイリ終了時136万 爪×7本

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイナミックゴルフ	−19	NHK	ALL KYOKO
2	鉄拳4(ポール)	2'37"48	C@l	
3	鉄拳4(スティーブ)	3'22"18	C@l	
4	鉄拳4(フライアン)	4'08"23	CHU	
5	バーチャファイター4	7'25"41	P・T・S 1016	AKIRA

ゲームプラザ ショールーム
熊本市黒髪5丁目4-1 シマダビル2F ☎0905-082-8854

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作 いろり)	33,713,770	T.M.444(出雲良子の許嫁)	ALL 3/6 バ0% 円474
2	エスプレイド(J-B 5th)	33,438,530	BAN-MAX	ALL 4/6 ガラ4/5 1倍
3	ストライカーズ1999(X-36)	2,185,400	えいえぬにには	ALL 残0 B0
4	ギターフリークス 5thMIX(スタンダード)	164,470,800	SNTっす	ALL
5	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,687,750	初クリア記念 WSM-みちる	ALL 5面 1044万

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(イエロービースト)	46,808,900	フセイン逃亡記念 穴うめDUO	ALL 連同付
2	セーラームーン	1,778,500	J.O	ALL 連付
★	ストリートファイターZERO3 アッパー(ディージェイ)	6,423,700	G.M.C.T・H	ALL 連同付
4	式神の城(玄乃丈)	2,841,624,000	.Z.	ALL
5	式神の城(金)	4,186,853,590	穴うめ	ALL

■**ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください**
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
宛先 hi score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします。

ARCADIA on WEB
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャファイター4	3'39"93	HLS	PKこれどうよ ALL 影丸
2	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,133,270	WIT	ALL 連付
3	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,132,350	WIT	ALL 連付
★	エスプレイド(J-B 5th)	37,968,600	店員さん	ALL 残×6 箱×6 3面終了1160万
5	エスプレイド(美作 いろり)	33,503,240	出雲良子の許嫁	ALL 箱×5 残×3

ゲー事典
■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm ■プレイシティFUNFUN店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/ ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

集計打ち切り 第2回 ～その光と闇～

プレイヤーのやり込みが、開発側の予想を超えた!? 幸か不幸かスコアの桁が一桁少なかった、ALLクリアゲームのカウンターストップ達成タイトルと、理論上の限界が達成されたタイトルを一挙に公開。最近では『ぐわんげ』や『マーズマトリックス』などのタイトルが話題を呼んだが……。

タイトル<メーカー>	部門	スコア	備考
IQブロック<IGS/エイブルコーポレーション>	—	999,999	落ちものパズル。カンスト
アウトフォクシーズ<ナムコ>	—	14,000,000	全面パーフェクトで達成
アタックス<リーランド/カプコン>	—	10,000	オセロのようなパズルゲーム
インセクターエックス<タイトー>	—	863,000	すべての敵を破壊
ウォーザード<カプコン>	タバサ	9,999,999	レベル1スタート必須
ヴォルフィード<タイトー>	—	9,999,990	ボスを囲んで100万ボーナス
エアーコンバット22<ナムコ>	—	975,279	理論上の限界点
エアインフェルノ<タイトー>	基礎編	200	3D視点。ヘリの救助ゲーム
	救助編	999	
エイリアン VS. プレデター<カプコン>	—	9,999,900	0秒投げのバグ技使用
エレベータアクションリターンズ<タイトー>	—	999,999	リメイクもの。あっさりカンスト
カオスヒート<タイトー>	美月	9,999,999	ポリゴンアクションゲーム。撃ち込み点稼ぎなど、稼ぎ要素が盛りだくさん。
	ヴォルト	9,999,999	
	リック	9,999,999	
カダッシュ<タイトー>	—	EXP60,000	カンスト。全キャラ達成
カルノフ<データイースト>	—	999,999	ほとんど自然にカンスト
ガンボール<データイースト>	—	9,999,999	ピンボール+アクション
逆転!!パズル番長<富貴商会>	うでだめし	9,999,990	落ちものパズル。カンスト
キャメルトライ<タイトー>	エキスパート/スコア	9,999,990	壁抜けでドラムにめり込む、荒稼ぎ。通常パドルでは無理
	エキスパート/スコア	9,999,990	
ギャロップ<アイレム>	—	999,999	高速スクロールがウリ
クイズイントロDONDON<サクセス/サンソフト>	—	999,999	イントロ当て、256000×2
クイズH.Q.<タイトー>	—	105,000	チェイスH.Qが題材、限界点。
クイズ合衆国Q&Q<ダイナックス>	—	1,999,990	中途半端な点でなぜかカンスト
クイズ三国志<カプコン>	—	9,999,999	劉備でやると楽
クイズ大捜査線<SNK>	シナリオ2	182,000	NEO・GEO初期のクイズゲーム
クイズDEデート<日本物産>	—	331,100	LD画像の脱衣クイズ、100%
クイズ殿様の野望<カプコン>	—	9,999,999	一応電源パターンもあり
クイズ迷探偵ネオジオ<SNK>	ストーリー2	176,500	これも電源パターンもの
クラッチヒッター<セガ>	—	AV1.00	野球もの、1回コールド
グランドストライカー<ヒューマン>	—	99	サッカーもの、カンスト
クレオパトラフォーチュン<タイトー>	—	999,999,990	電パ。1回の連鎖でカンスト
クロスブレイズ<アイレム>	—	9,999,990	タイムオーバーと同時に死ぬと……
戦斧 デス・アダーの復讐(ゴールデンアックス)<セガ>	スタンブレード	869	敵を1匹倒すと1点加算、アイテムを1個取ると1点加算また、敵を崖から下に落として倒すと2点になる
	ドーラ	869	
	ゴアとギリアス	869	
	リトルトリックス	869	

タイトル<メーカー>	部門	スコア	備考
コラムス<セガ>	—	99,999,999	平均所要時間は7時間前後
コラムスⅡ<セガ>	スコア	99 999	ちょっと粘るだけでカンスト
コラムス'97<セガ>	—	9,999	数字はジュエル数。激ムズ。
サボテンボンバーズ<NMK/テクモ>	—	99,999,999	100面以降のXX面での達成
サンダーブラスター<アイレム>	—	9,999,990	連射ゲー。連付き、なし共に達成
G.I.ジョー<コナミ>	ループ	9,999	ループと1周END設定で集計
四川省Ⅱ<タムテックス/アイレム>	—	9,999,999	完全パターン。所要時間10時間！
シュトラール<NMK/UPL>	—	999,999	1周エンド、武器を残せば5面で達成
ジョー&マックリターンズ<データイースト>	—	9,999,999	ボスでの稼ぎがすべて
ステークスウィナー<ザウルス/SNK>	—	13億7040万円	14戦13勝、2着×1
ストリートファイターⅢ セカンドインパクト<カプコン>	ユン	9,999,990	2P側でプレイし、車のボーナスステージが終わったあとボタンを押しっぱなしにしていると、その時点の点数が突然2倍になるバグ技使用。基本的にはブロッキング(最高1万点)とコンボ点で稼ぐ。
	ユリアン	9,999,990	
	リュウ	9,999,990	
	いぶき	9,999,990	
	オロ	9,999,990	
	豪鬼	9,999,990	
スラッシュラリー<ADK>	WRC	100	全部1位でゴール
WGP<タイトー>	4速,6速、AT	DP 120	バイクもの、これも全部1位
デカスリート<セガ>	走り高跳び	2m60cm	これ以上の高さが存在しないため、集計打ち切り
	棒高飛び	6m30cm	
電車でGO！<タイトー>	—	208.0km	100点、東海道本線
電車でGO！2 高速編<タイトー>	はくたか線	256.6km	ぴったり停止が決め手
ナムコクラシックコレクション Vol.2<ナムコ>	ラリーX(アレンジ)	999,990	この部門だけなぜか百万の桁なし
	パックマン(オリジナル)	408,200	限界点、ALLパーフェクト
ハイパーアスリート<コナミ>	走り高跳び	2m87cm	デカスリートと同様の理由
フレームガンナー<テクモ>	—	600,000	ポリゴン画面のガンアクション
ポップンミュージック<コナミ>	—	300,000	10万点×3曲で達成
マジンガーZ<バンプレスト>	—	9,999,999	1面ボスでのパンチ稼ぎが大きい
ライディングヒーロー<SNK>	—	DP 90	もの物、全面1位
リーグボーリング<SNK>	スコア	300	NEO・GEOのボウリングゲーム 3部門ともALLパーフェクト
	フラッシュ	3,000	
	ストライク	900	
霊界道士<ホームデータ>	—	653,900+α	得点がバグって確認不可能
ワールドヒーローズ2JET<ADK/SNK>	呂布	300.0	偏差値の上限。必殺技をガードさせて稼ぐ。4キャラともCPUに連続ガードをさせられる必殺技を持っている
	ドラゴン	300.0	
	ブロッケン	300.0	
	ジャック	300.0	

桁があったら熱かった?

カウンターストップ（カンスト）、限界点といってもさまざまなケースが挙げられる。

●得点システムが簡素で、上限が決まっている

『WGP』、『スラッシュラリー（WRC）』、『ランディングヒーロー』などのレース系がこれにあたり、各レースで1位になれば自然に限界点が達成できる。比較的簡単なものが多く、達成者が多い。また『リーグボーリング』などのボーリングゲームは当たり前だが、300点が限界点になるものがほとんど。

またALLクリアゲームになり、限界点が発生したのが『ナムコクラシックコレクションVOL.2』のパックマンオリジナル。ノーミスで全部のエサとフルーツを食べ、パワーエサでモンスターをすべてまとめて食べたスコアがこれにあたる。追いかけてくるモンスター4匹をぴったり重なるまで誘導するプレイはまさに圧巻だ。

またシューティングゲームでは出現するすべての敵を破壊し、アイテムを全回収するものが多い。『インセクターX』はミスをするとゲームが戻されるので、最も稼げる場所でわざとミスをして、すべての残機を費やして稼ぎを行なうのである。こういったタイトルの数は元々少ないが、近年は得点システムがより複雑化の一途をたどっているため、今後このようなタイプのものはまず出ないのでは?

●点数の桁が足りなかった

最も多いのがこれ。内容はさまざまだが、加算される点数に対して、桁の数が足りないものが多く、作った人間がスコアシステムを本当に把握していたかどうか疑わしいものも多数ある。

『ギャロップ』『マジンガーZ』などの2周クリアゲームは比較的稼ぎがヌルくてもカンストできるゲームの代表例。後者は1面ボスの稼ぎで入る点数が大きく、うまく稼げば2周目が始まるころにはカンストできてしまうありさま。

●意味不明系

この中で熱いのが『霊界道士』。対戦格闘なのだが、点数が60万点を超えた辺りでスコア表示がおかしくなって確認できなくなってしまう。そのためカンスト扱いになっているという特殊な例だ。

RULES 最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈11月19日以降（12月16日締切分）から集計開始予定、または追加（変更）されるゲーム別ルール〉

●鉄拳4……【スティーブ・フォックス、クリスティ・モンテイロ、クレイグ・マードック、三島 一八、ファラン、リン・シャオユウ、ポール・フェニックス、マーシャル・ロウ、キング、吉光、風間仁、ヴァイオレット、ニーナ・ウィリアムズ】のキャラクター別13部門で集計しています。

10月22日以降（11月18日締切）の集計分から【レイ・ウーロン、ブライアン・フューリー、ジュリア・チャン】の3部門を、11月19日以降（12月16日締切）の集計分から【クマ、三島 平八、コンボット】の3部門を追加して集計します。

※注意：2001年9月17日から、Cバージョン以降のみを集計対象とし、旧バージョンでのタイムは集計対象外になりました。

●撃牌砦／雀スペース……【撃牌砦・雀スペース】の2部門で集計します。

ハイスコア店舗クローズアップ

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

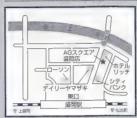
えの木

■住所　高知県高知市旭町3-104
■TEL　088-825-3293
■URL　―

●アクセス方法
土佐電鉄旭町三丁目電停から徒歩30秒

当店は連射など、特殊装置関連のメンテナンスは万全で基板の持ち込みもOKです。スコア締め切り直前に鬼の追い込みをかける人、自分のペースでじっくりと自己ベストを狙う人、お待ちしております。また対戦も盛り上がっており、音ゲーも充実していますので、ぜひお立ち寄りください。

AGスクエア盛岡店

■住所　岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12
■TEL　019-651-6231
■URL　http://www.agsquare.com

●アクセス方法
JR盛岡駅東口から徒歩3分

当店ではただいま新作が数多く入荷しているので、スコアアタックをするのに絶好のコンディションになっております。新規スコアラーさんも大歓迎です！　イベントやいろいろなサービスもやっていますので、ぜひ一度遊びにいらしてください。

アミューズメントランドKentagon

■住所　東京都新宿区百人町1-10-7　一番街ビル1F
■TEL　03-5386-2460
■URL　http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/

●アクセス方法
JR山手線新大久保駅から徒歩3分

当店は1プレイ50円で、新作ゲームもすぐ遊べます。『VF4』も50円で対戦3本設定ですので、新宿に来た際は、ぜひ脚を伸ばしてください。大久保にある姉妹店キョンタゴンでは、音ゲーが100円でプレイ可能です。詳しくはホームページをご覧ください。

釧路スガイ ゲームプルプル

■住所　北海道釧路市北大通6-1-2-2
■TEL　0154-22-8670
■URL　―

●アクセス方法
JR釧路駅から徒歩10分

道東で唯一のハイスコア集計店です。1階・3階のゲームフロアは最新音ゲー、プリクラはもちろん、『DOCⅡ』もバッチリ入荷!!　音ゲー遠征の方は事前に連絡をいただければ「釧路ノリ打ち部隊（仮）」の面々が歓迎。盛り上がること確実！　皆さまのご来店をお待ちしております。

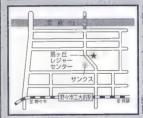
グッディ21

■住所　東京都江東区北砂7-4-4
■TEL　03-5690-0821
■URL　―

●アクセス方法
都営新宿線大島駅A5出口から徒歩20分
東西線南砂町駅東口2番から徒歩20分

アルカディア片手にご来店してくださる皆さま、ありがとうございます。当店では『式神の城』『パカパカパッション』が好評稼働中です。店は小さく、少し駅からも遠い店ですが。その条件をはねのけてご来店していただける方々を心よりお待ちしています。

扇ヶ丘レジャーセンター

■住所　石川県石川郡野々市町高橋町15-12
■TEL　076-246-6406
■URL　―

●アクセス方法
北鉄石川線 野々市工大前 徒歩5分

石川県では数少ない新作をコンスタントに入荷する店です。ひと昔前のスコアの盛り上がりはなく『VF4』の対戦や『バーチャロン フォース』などが盛んです。常連スコアラーは夜に集まることが多いです。スコアラーは随時募集中！　ゲームの腕に関わらず、みんなで楽しく攻略しましょう！（1PLAY／50円）

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア3月号掲載）は

12月16日（日）

までに出されたスコアで、

12月19日（水）
当日消印まで有効です。

■キャラクター別、部門別などを行なわず、1部門で集計を開始するタイトル〉
●ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
●ジュラシック・パークⅢ
●ルパン三世 THE SHOOTING
〈10月22日以降（11月18日締切分）から集計開始、または追加（変更）されたゲーム別ルール〉
●ギターフリークス6thMIX……【スタンダート、ボーナストラック】の2部門で集計します。
●ドラムマニア5thMIX……【スタンダート、ボーナストラック】の2部門で集計します。
●DDRMAX ダンスダンスレヴォリューション6thMIX……【スタンダード、ヘビー】の2部門で集計します。
●ねんど玉パズル お天気ころりん……【ストーリー、ひたすら】の2部門で集計します。
●パワースマッシュ2……【シングル、ダブルス】の2部門で集計します。男子、女子は問わず合同集計です。
●式神の城……キャラクター別【玖珂 光太郎、結城 小夜、日向 玄乃丈、金 大正、ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン、?・?・?】の6部門で集計します。
〈キャラクター別、部門別などを行なわず、1部門で集計を開始するタイトル〉
●犬のおさんぽ

アルカディア 読者プレゼント

バンダイ様ご提供

3 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX ポスター 10名様

ガンダムファンにはたまらない「ガンダムDX」のポスターを10名様にプレゼントします。手に入れるチャンスはそうそうないゾ!? ガンダムが好きなら迷わず応募しよう！

タイトー様ご提供

4 式神の城 スコアトライアルポスター 5名様

大人気シューティング「式神の城」のスコトラ告知ポスターを5名様にプレゼント！ 式神ファンなら押さえておきたい一品だね。君の想いをハガキに込めて応募してください！

サンアミューズメント様ご提供

2 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001ポスター 10名様

お待たせ！ 超かっちょイイ、KOF2001、ポスターを早速プレゼントするぜ！

表

裏

1 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001ミニポスター 20名様

表はK'、裏はインストになっている「KOF2001」ミニポスターだ。

ナムコ様ご提供

熱い対戦が盛り上がっている「鉄拳4」。今月はキャラクターがプリントされているオリジナルTシャツを2名様にプレゼント。背中のプリントは届いてからのお楽しみということで！

7 鉄拳4Tシャツ 2名様

セガ様ご提供

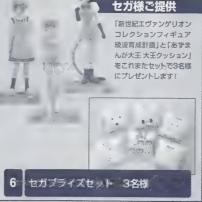
「新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア 綾波育成計画」と「あずまんが大王 大王クッション」をこれまたセットで3名様にプレゼントします！

6 セガプライズセット 3名様

バンプレスト様ご提供

「ルパン三世いただきバキュームバンク」と「ジョジョの奇妙な冒険 第5部リアルフィギュア」をセットにして3名様にプレゼント。

5 バンプレストプライズセット 3名様

※プレゼント番号6・7の製品についての詳細は154〜155ページをご覧ください

コナミミュージック様ご提供

マグカップ・腕時計・CDケース・ぬいぐるみ・ウォレット・トートバッグ これらのポップングッズを各1名様にプレゼント。番号と希望するグッズ名を欄外に書いて応募してください。※グッズの詳細については143ページをご覧ください。

11 ポップンミュージックグッズ 各1名 6名様

SME・ビジュアルワークス様ご提供

前代未聞・前人未踏の企画で度肝を抜いてくれたゲームミュージックCD「セガコン」。こちらのVol.1とVol.2をセットにして2名様にプレゼント！

10 セガコンVol.1&2セット 2名様

アスキー様ご提供

プレイステーションとプレイステーション2に対応したアスキーパッドを3名様に!! パッド派の人には絶対オススメ！

8 ASCII STICK FT2 オリジナル 3名様

9 ASCII PAD FT2 オリジナル 3名様

プレイステーションとプレイステーション2に対応したアスキースティックを3名様に!! シビアな入力を必要とする格闘ゲームなどでもバッチリだ!!

すいません！ 番外です！

スイマセンでした。と、まずはお詫びを。12月号の読者プレゼントページに「TONKO氏・ヒロアキ氏合作色紙」が抜けていました。そこで両先生の合作色紙を希望する人は官製ハガキに住所・氏名と両先生への真摯なコメント・イラストなどを書いて「TONKO氏・ヒロアキ氏合作色紙希望」と明記の上、アンケートハガキと同じ宛先までご応募ください。
※締切は12月17日当日消印有効とさせていただきます。

締切
12月17日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ポップンファンに朗報です！ 今月号付録の「ポップンミュージック7」折り目なしポスターを10名様にプレゼント！ ここでしか手に入らないよ！

15 ポップンミュージック7 折り目なしポスター 10名様

14 ゲームキューブ 1名様

さて、みんなお目当てのソフトは見つかったかな？ 見つかったら本体を持ってないとね。

移動中や何かの待ち時間って意外に長く感じるもの。でもGBAを持っていればその時間が待ち遠しくなったりならなかったり。

13 ゲームボーイアドバンス 4名様

編集部提供

12 特製クオ・カード 10名様

お上のご意向でこれ以上は見せられません。手に入れてからしか見られないよ。

「何でもいいからくれッ!」 希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb!」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb!」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付き

ポップンミュージック7

続々新作情報！

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001（イオリス）

ソウルキャリバー2（ナムコ）　**pop'nmusic7**（コナミ）

O.R.B.S.（スターブレード オペレーションブループラネット）（ナムコ）

電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）

ワールドクラブ チャンピオンフットボール（ヒットメーカー/セガ）

ことばのパズル もじぴったん（ナムコ）

第二回 アルカディア大賞 受賞作発表

アルカディア大賞の各受賞作品をいよいよ発表!! 今年度の頂点に輝くのは、どのタイトルか!? 全国で激戦中の『KOF 2001』『バーチャロン フォース』。徐々に登場キャラが明かされてきた『ソウルキャリバーII』。2001年最後の情報をお届け！

攻略 頭文字D Arcade Stage（セガ）／湾岸MIDNIGHT（ナムコ）／鉄拳4（ナムコ）／カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2（カプコン）／機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（カプコン/バンプレスト）／バーチャファイター4（SEGA-AM2/セガ）／斑鳩（トレジャー/セガ）／式神の城（アルファ・システム/タイトー）／ダービーオーナーズクラブII（ヒットメーカー/セガ）／ルパン三世 THE SHOOTING（ワウ エンターテイメント/セガ）／シャカっとタンバリン 超POWER UPチュッ！（セガ） 他

次号2月号NO.21は **予価650円**

12月27日(木)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクス「アソシエイションXR+」「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX「飛び出せ！ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー&モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「CGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cmx5cmぐらい）。

☆データ保存について

セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75〜95%を推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先

E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※2月号（NO.21　12月27日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

3月号（No.22　1/30発売号）への投稿締め切りは……

12月19日(水)消印有効

4月号（No.23　2/28発売号）への投稿締め切りは……

1月19日(土)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「このメーカーとあのメーカーが提携したら」

●やはり究極の汎用大型筐体を作ってほしいかな。個々のメーカーが作ると負担なドライブゲームやフライトゲームなどの筐体を作り、ソフト供給でバージョンアップできるとか。補修パーツも安くなるだろうし。そうした大型モノや奇抜な機構を持つゲームこそ、アーケードらしさでもあるわけで。（猿渡）

●強大な海外資本のメーカーが登場し、日本市場を脅かす。それに立ち向かうため、今まで敵同士だったメーカー各社が……って、まるでジャンプだよ。ま、新たなメーカーはともかく、ほかの遊びに脅かされているのは現実問題。足の引っ張り合いはやめて、そろそろメーカーの垣根を越えた遊びも提案してほしいよね。（霜）

●メーカー同士の提携はやりなので、無闇に合体。「グループオン天使」「パワーガイツ」「サイキックスーパースターズ」。イケぞー。それはともかく、どうせなら異業種提携して、業界にハッパをかけてほしいですね。銭湯業界と提携して、ゲーセン風呂。整髪業界と提携して、ゲーセンサロンとか。（杉田）

●ナムコ「O.R.B.S.」筐体の180°半球スクリーンによる「スターブレード ～オペレーションブループラネット～（仮）」は、本当にスゴいゲームだった。あの空間性を「チャロン」「連邦VS.ジオン」「サイバースレッド」などで継承できればと、誰もが夢見るはず。どうよ、メーカーの皆さま？（マッスル北園）

●規則とかよく知らないんですが、酒の飲めるゲーセンとかはダメなんでしょうか？　あんま客層とマッチしてないか。しかも酔って反応速度が低下し（愚地館長）、対戦は百戦百敗。そろそろ初期のアーケードゲーム世代がイイ親父となっている年ごろなので、いいと思うんですが。（イタギョー＠八郎濁）

●自分的には、とりあえずセガさんとナムコさんが提携してくれただけで、お腹いっぱいです。「鉄拳VS.バーチャファイター」……（想像中）……やってみたい！　まちで。それからナムコさん、「鉄拳」シリーズ次回作ではぜひともカードシステムを導入してください。ホントに、本当にお願いします。（マジン）

●VF-NETのシステムはホント面白いですよね。ナムコだけでなく（対応作品は発表されてませんが）、カプコンやサミーなども提携し、2D格ゲーにも導入されてほしいです。家庭用とのリンクなども融合し、遊びの幅がどんどん広がればステキかも。あ、でもチームバトルゲーでキャラ固定は勘弁。（カワム）

●今、絶賛祈願中なのは、ナムコとバンダイの提携。僕と同じ生暖かい波動をお持ちの方はすぐにピンとくるかも知れませんが、あの「O.R.B.S.」筐体の丸っこいバディーは、僕には「モビルスーツが破壊されたときに射出されるアレ」にしか見えないです。（できればハッチは前がよかったと思うひで）

●「ワールドクラブ チャンピオンフットボール」でセガとコナミの夢の提携を。中田とトッティがせめぎ合う緑のピッチ……。そこへ、両チームのスーパーサブ、ケイン・コスギと照英がゴールマウスへ猛然と突進！　次の瞬間、サブ二人は完璧なフォームでゴールを跳び越えていくのであった……。おそまつ。（K）

●セガとそれ以外すべてのメーカーが提携して、カードシステム&ネットワーク機能がゲーセンの標準仕様になると考える。さらに何でもカードシステム対応。対戦格闘、シューティング、音ゲー、麻雀、メダル、プリクラ……どうなるんだ。まあ、提携するならデカイコトしてほしいってことで。（KOFっ子返り咲き　&っ）

●「連邦VS.ジオン」の操作系って、シンプルで奥深いですよね。「Zガンダム」とか「逆シャア」とか。そうそう、変型をどう表現するのか楽しみやねえ～って、それ全部ガンダム作品やん！　本当はセガとバンプレ&カプコンが提携して、「バーチャロン」のレバーで「連邦VS.ジオン」をやりたいの。（塁になるヤツ・まこっていあ）

●アーケード業界とテレビ局の提携。「バーチャ」「鉄拳」の大会の放映や、全一スコアラーのプレイを放映してほしいね。ビデオなどではすでにあるけれども、それがもっと身近になるのでは。格ゲー上級者同士の対戦は観戦に値するし、凄腕スコアラーのプレイは見ていて素直に感心するからね。（おじゃ）

●富士急ハイランド＋ナムコ＝平八ランド。これは「鉄拳3」（コンシューマ）のシャオユウのエンディングで出てきたものですが、個人的にちょっと行ってみたいなと。あとはヴェルファーレ＋コナミ＝全部ビーマニ。本当はこれが一番あってほしいものです。こんな未来待ってます＞メーカー様（いーッカ）

●セガとバンダイがうまいこと業務提携してうまいことやってたら、いろいろ面白いことになってたんじゃないかと思ったり。ベタなところでは、「バーチャロン」のシステムでモビルスーツを動かしてみたり、バーチャロイドのプラモが出てみたり。結局夢と消えましたが。（チャロンオタですすいません黒鉄）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹永／鈴木宏昌／河野弘一／入澤英明／貝田知明／安藤康祐／渡辺誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／H.L.／MVP／OYZ／かっちん／吉まっちょ・キャサ夫／極限堂／閃屋／GrayZone／石黒慶一(lain14)／京城／ケンちゃん／COSPA／C・LAN／SHO／Joe／庄司卓／ずるずる／■之字元郎／田渕健康／垂れ乳厳竜／ちゃっきー／戸塚先生／DragonLEE／新丸一／福田直樹／バチ／ハメコ。／福田慎太郎／ブンブン丸／ボスチキン／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／斎藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／いぬたまDOG'S TOWN
■参考文献　コインジャーナル／ゲームマシン／究極ビデオゲームリスト2001
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　ヒロアキ
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／閃屋／塩原パテオ／G＝ヒコロウ／鈴木理華／TONKO／猫月戎時／ヒロアキ／ポポしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 1月号 [No.020]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.020

第3巻 第1号 通巻第20号　平成14年1月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-01

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。また、回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 1月号［No.20］　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～64の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～64の番号の中から選んでください。

1：表紙：ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
2：巻頭特集：Tribute to SNK ～keep your hope alive～
3：ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
4：KOFッ子キングダム
5：ワールドクラブ チャンピオン フットボール
6：斑鳩
7：湾岸ミッドナイト
8：ソウルキャリバーII
9：ブランニューアップデイツ
10：ゲームセンターマップ
11：アルカディア データベース
12：魂を籠める者：サンアミューズメント
13：電脳戦機バーチャロン フォース
14：機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
15：飛び出せ！　ゲル・ドルバ
16：カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2
17：バーチャファイター4
18：パチャっ子 インフィニティ
19：鉄拳4
20：犬のおさんぽ
21：式神の城
22：クラブカート ヨーロピアンセッション
23：ロングランゲームズ ブースター
24：ジャンク新聞
25：80'Sクロニクル座談会
26：オールドゲームミュージアム
27：レゲー奥の細道
28：新・ステップ☆アップ列伝 健太'S バーチャルライフ
29：アーケーダー・ネオ
30：ハードウェアミュージアム
31：全国ゲーセンイベント準備会
32：ジョイスティックトゥルーバーズ
33：ビートマキシマム
34：ポップンミュージック7
35：ポップンな関係
36：ルパン三世 ザ シューティング
37：ダービーオーナーズクラブII
38：兎 -野性の闘牌-
39：シャカっとタンバリン！ 超PowerUPチュ！
40：ねんど玉パズル お天気ころりん
41：モンスターゲート
42：メダル「始めてみよう」物語
43：フォーチュンオーブ
44：プライズワンダーランド
45：コスプレ・プレイスタイル
46：GGXアソシエイションXR+
47：筐体百景
48：アルカディア フロンティアーズ
49：愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
50：ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
51：設定資料集：ソウルキャリバーII
52：そんなんアリカ
53：ニューストランスミッター
54：デジタル・ディスク・アーカイヴ
55：街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
56：猛者通信ぼペソ
57：アルカデ チャット倶楽部
58：パンドラキャラット改
59：アルカディアクーポン
60：ハイスコア全国集計
61：プレゼント
62：次号予告・募集記事
63：編集後記
64：ポスター：ポップンミュージック7

Q7.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア12月号におきまして、以下の誤りがありました。
●P31「KOF2001」鎮 元斎のコマンド表に一部間違いがありました。正しくは以下の通りです。
・柳燐蓬莱　酔杯鑵使用後に➡⬇⬋＋AorC　・轟炎招来・改　酔杯鑵使用後に➡⬇⬋＋BorD
●P43「アルカディア大賞 読者人気大賞ノミネート作品リスト」におきまして、No.70のタイトルが間違っておりました。正しくは「VIRTUA STRIKER 3」です。
●P155「秋冬新作狙い撃ち！　～第39回AMショーリポート～」の中で、『ジュラシックパークIII』に対するコメント部分に、別のゲームのものが入っておりました。
●P174「GGXアソシエイションXR+」におきまして、左上のフィギュアの製作者名が間違っておりました。正しくは1/9ミリア"地球外生物とゆかいな仲間たち"の小林正樹さんの作品です。
関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2000／ギルティギアゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.20 アンケートハガキ

P.202にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. 面白かった記事のタイトルとその理由を教えてください(最大6つまでお願いします)

番号		番号		理由	
番号		番号			
番号		番号			

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(6つまでお願いします)

番号		番号		理由	
番号		番号			
番号		番号			

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。

A4.

Q5.SNKのゲームで、一番思い出深いタイトルとその理由を教えてください。

A5.

自由欄 〔　　　〕都道府県 P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門(キャラ・コースなど)

スコア(タイム)

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター

名前

電話

住所

スコアネーム(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

戦場の緊張感を感じる戦車戦シミュレーション

PANZER FRONT®

パンツァーフロント

第二次世界大戦時のヨーロッパにおける戦車戦を再現。当時活躍した『タイガー』、『シャーマン』、『T-34』など各国の戦車たちが登場する。1発の砲弾が勝負を決める戦車戦シミュレーションゲームの決定版だ！

作戦

自軍の戦車たちに指示を出して、戦いを有利に進めるのだ。

戦場

雨のような砲撃の中を進軍するドイツ軍戦車『タイガー』の雄姿。

射撃

命中！　敵戦車を撃破した瞬間だ。国ごとに、照準器画面は異なる。

「エンターブレインコレクション」登場!!

過去に発売されたプレイステーション用ソフトを、お求めやすい価格で提供する『エンターブレインコレクション』が登場！第１弾は、戦車戦シミュレーション『パンツァーフロント』と、ツクールシリーズから『シミュレーションRPGツクール』だ！

低価格！ 2800円［税抜］

好評発売中!!

自分だけのシミュレーションRPGを作ろう！

シミュレーションRPGツクール®

オリジナルのシミュレーションRPGを、用意された素材を組み合わせていくだけで作成できるシミュレーションRPG作成ソフト。ゲームに登場する『キャラクター』、『マップ』、『アイテム』など、自由に創造しよう！

戦闘シーン

戦闘はパーティ同士で行なわれる。地形効果も反映される本格システ

ストーリー

文章を表示させて、物語を作ろう。顔グラフィックも表示可能だ。

職業作成

シミュレーションRPGの醍醐味、職業も作成可能！ 転職もできるぞ。

株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話03-5433-7854（営業局）
ホームページ：http://www.enterbrain.co.jp

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE No.
平成14年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第1号 通巻第20号
雑誌11547-01 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547010656